
постер: God of War и Commandos Strike Force
КОНСОЛЬ
#05 (10)
МАЙ
2006
www.konsole.ru
КОМПЛЕКТУЕТСЯ ДВУХСЛОЙНЫМ
DVD VIDEO
Preview
GOD OF WAR II
НА БОГОВ НАДЕЙСЯ, А САМ ВСЕХ УБЕЙ
ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION
НАС ЖДУТ ИЗ ТЕМНОТЫ
STRANGLEHOLD
СВАРЕННЫЕ? КРУТО!
Review
KINGDOM HEARTS II
СЕРДЦА ТРЕХ
SONIC RIDERS
КАК ОДИН ЕЖИК ОСЕДЛАЛ ВЕТЕР
TOMB RAIDER: LEGEND
ЛАРИСКА, БИС!
DRIVER PARALLEL LINES
ЛЮБИТЬ И КАТАТЬСЯ
RULE OF ROSE
КАК У НАС В САДОЧКЕ...
ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР
ЖИВИ ИГРАЮЧИ

КОНСОЛЬ №05 МАЙ 2006

WII LA REVOLUTION?

Дорогой читатель, ты держишь в руках десятый номер нашего журнала (осторожно, не вырони постер): у него, как всегда, красивая обложка, интересный диск и куча рецензий на хорошие игрушки внутри.



Это еще что такое? Это так Nintendo теперь называет консоль Revolution. Сообщение пришло прямо во время сдачи материалов в типографию, и мы успели поставить соответствующую новость (на страницу девять, если не врет план номера), но если ты где-то в журнале встретишь Revolution, то не обманут тебя тени прошлого, на самом деле это она - коварная Wii.

Решение сменить уже раскрученную марку выглядит, по меньшей мере, странно. Да и если просто задуматься, как вообще звучит?

"Девушка, сколько у вас стоит Марио Ви?"; "Папа, папа, привези мне из командировки Ви!"; "Дорогой Дедушка Мороз, подари мне Ви на Новый год"...

Может, Nintendo совершила этот шаг потому, что ничего особенно революционного в ее новой приставке нет?

Есть оригинальный джойстик. Возможно, интересная внутренняя архитектура, но при этом - далеко не самый мощный процессор. Стоить она будет не больше $150 (раза в два дешевле PS3). Поддержка огромной библиотеки старых нинтендовских игр - это что ли революция?

Так что мы за Nintendo волнуемся и даже немного переживаем. Не съедят ли в итоге Sony и Microsoft большую N? Успокаивает нас разве что прецедент с портативной консолью DS: хоть и слабенькая, и на корпус неказистая, зато по продажам разбила PSP наголову. Может, и против PS3/Xbox 360 подход Nintendo сработает?

Но, право слово, назвать ее Wii... Кто придумал?

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Учредители Али Даутов
Татьяна Журавская
Генеральный директор Али Даутов
Зам. Ген. директора Сергей Журавский
Коммерческий директор Алена Лукаш
Главный редактор Константин Подстрешный
Выпускающий редактор Олег Гаврилин

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Игорь Бойко
Рафаил Фаткулин
Андрей Щур
Dmitry Gertsev

Арт-директор Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка Дмитрий Кузнецов
Художник Даниил Кузьмичев

Webmaster Евгений Янусов
Отдел рекламы Александр Смирнов

ОБЛОЖКА
Lara Croft Tomb Raider: Legend

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО "Авитон-Пресс"
Тел./Факс (495) 642-8780
Юлия Воробьева
Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **constant@konsole.ru**
http://www.konsole.ru

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов журнала "Консоль" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ №ФС77-19834 от 12 апреля 2005 г.

Отпечатано в типографии **"Интеллект"**.

Тираж 15.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2006 г.

CONTENT

СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Утяжеленная версия автоматического утюга. Изменим жизнь к лучшему!



Вот пуля просвистела в грудь попала мне… Жаль коня в игру добавить забыли





Лара еще не знает, что дворецкий спустил воду в бассейне



Вот что значит "окружить вниманием"

CONTENT



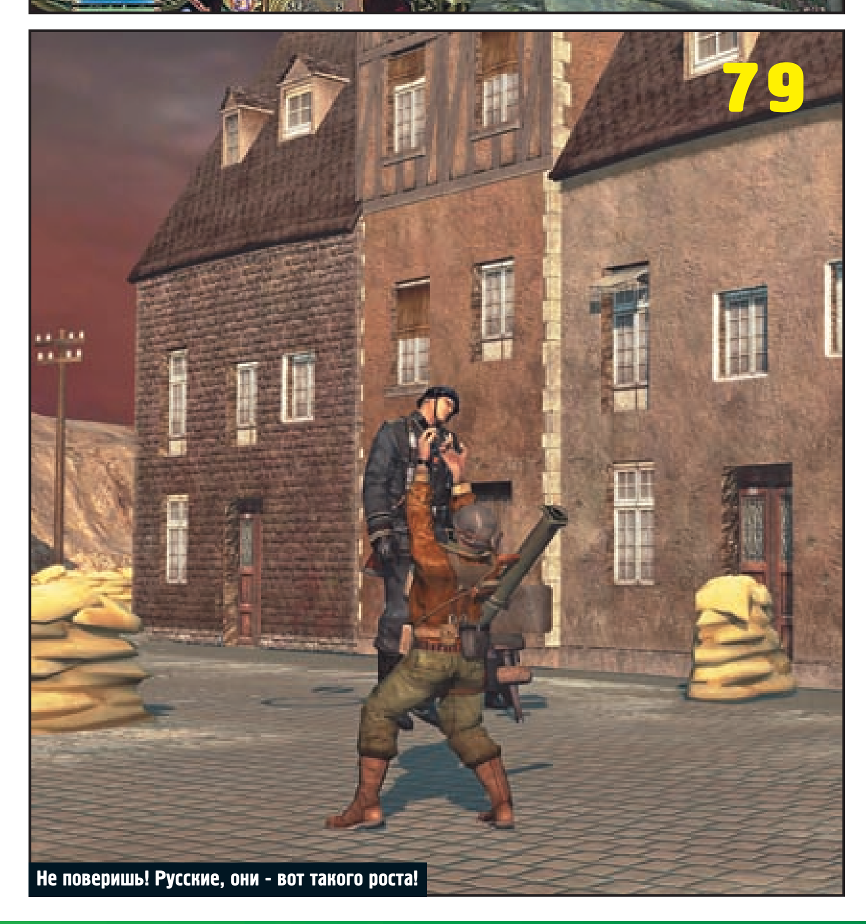
Только достал из широких штанин, а мне уж кричат: "Пощади, гражданин!"



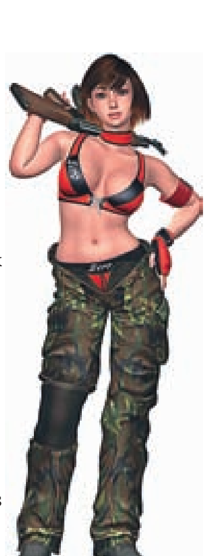
Прикол хотите? Она жива!



Японский нож для колки льда



Не поверишь! Русские, они - вот такого роста!



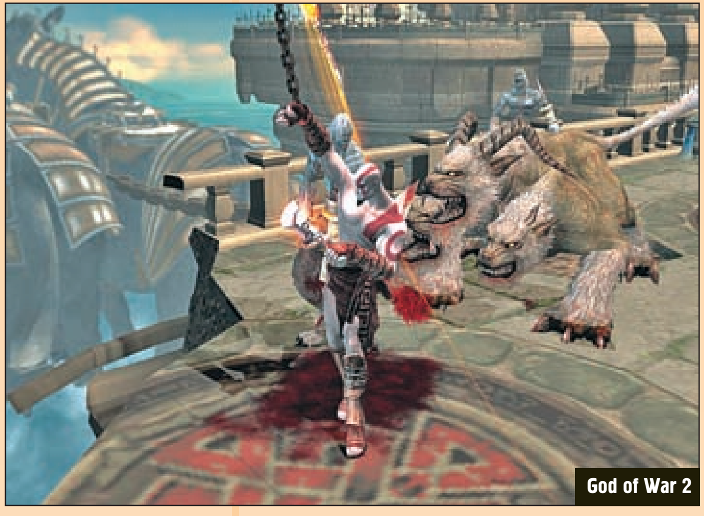
СОДЕРЖАНИЕ

нашего содержательного двухслойного DVD

ОТ РЕДАКЦИИ

Диск уходит в печать на несколько дней позже журнала. После сдачи номера сотрудники редакции обычно посвящают себя героической борьбе с ордами тараканов-ассенизаторов и распиванию чая с когтезубыми глотожевателями с Альфы Центавра. В общем, дел по горло, и везде такая сумятица, так что содержание DVD может внезапно измениться.


Battlefield 2142


God of War 2

NEWS

В нашем новостном блоке представлены следующие проекты:

- Burnout Revenge
- CellFactor
- Syphon Filter: Dark Mirror

- **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**

Многие хором поют дифирамбы очередной игре по мотивам произведений Тома "я ненавижу СССР" Клэнси. Мы же были сильно разочарованы сетевым мультиплеером этого проекта. Во-первых, игра часто вылетает после начала кампании, ссылаясь на разрыв соединения. Во-вторых, сами миссии не поражают (мягко говоря) воображение дизайном и скоростью геймплея. Так что лучше играйте в сингле, если, конечно, вы не принадлежите к числу тех, кому перспектива вжиться в роль натовского миротворца кажется очень сомнительной.

PREVIEW

- **Devil Summoner Kuzunoha Raidou**

Очередная часть демонической эпопеи от черных сказочников из Atlus уже вышла в Стране теплой саке. Хорошая новость для любителей консольных RPG, не облагороженных знанием японского: разработчики заявили, что собираются переводить игру на английский. Плохая в том, что о PAL-версии не было сказано ни слова. В лучшем случае европейцам придется ждать примерно год, как в случае с Shin Megami Tensei: Lucifer's Call.

- .hack//G.U.
- Final Fantasy XI
- Final Fantasy XII

- **Battlefield 2142**

Очередная часть командного шутера анонсирована пока лишь для PC. Однако вряд ли она долго останется эксклюзивом для данной платформы. С нынешней-то популярностью многопользовательского режима, наверняка, разработчики выпустят версии для Xbox 360 и PS3.

- Black Cat
- Chromehounds
- Far Cry: Predator
- Ninety Nine Nights
- Crisis
- Gekido: The Dark Angel
- Harvest Moon: Magical Melody
- Hitman: Blood Money

- **Virtua Fighter 5**

Технический паритет Dead or Alive 4 как самого красивого файтинга в обозримом будущем безвозвратно улетучится, поскольку на аркадах выйдет пятая инкарнация великого и ужасного Virtua Fighter. Творение Ю Судзуки пережило еще один виток эволюции платформ и смотрится сносшибательно и обстенуразмазывательно. Единственное, в чем VF5 на данном этапе разработки уступает DoA4, - это анимация. Движения у персонажей подозрительно скованные и неестественные. Во всяком случае пока. О версиях для домашних консолей (PS3 и Xbox 360, разумеется) не сказано ничего определенного. Тем не менее, никаких сомнений в возможности появления игры на этих платформах не возникает. Куда ж они денутся?

- Justice League Heroes
- Metal Gear Solid: Subsistence
- Mortal Kombat: Armageddon
- Rogue Trooper
- Rumble Roses XX

- **God of War 2**

Первый гвоздь в глаз... Пардон, видеоролик из второй части античной грековыжималки. Знаете, это уже настолько жестоко, что просто смешно. Не верите? Как говорят в рекламе, убедитесь сами.

- Stranglehold
- Steambot Chronicles
- Warpath
- Far East of Eden Ziria - Tales from Distant Jipang
- X-men 3: The Official Game of the Movie

REVIEW

- **Kingdom Hearts II**

Несколько видеороликов игрового процесса из японской версии игры. И самое вкусное - начальная длинная и красивая заставка с композицией Passion (в англоязычной версии Sanctuary). Что любопытно: Утада Хикару сначала написала именно английский вариант песни и призналась, что "переводить" ее на японский с сохранением смысла текста было крайне сложно.




Mortal Kombat: Armageddon

◆ **Tomb Raider: Legend**

◆ **Battlefield: Modern Combat**
Мы не будем воевать в Battlefield! Серьезно, не будем! Честно-пречестно. И вам не советуем: это штука мало того что затягивает покруче болотной трясины, так еще и заразна. Передается пластмассово-электронным путем при помощи круглых блестящих дисков. Стоит вставить один в приставку, и вы пропали для цивилизованного общества. Разумеется, только в случае наличия золотого аккаунта в Xbox Live. Одиночный режим B:MC немногим отличается от оных на консолях прошлого поколения, посему особого интереса не представляет. А вот онлайновый... Большие локации, много игроков, техника (в т.ч. танки, вертолеты, джипы) и холмы отстрелянных гильз. Игра против живых оппонентов не идет ни в какое сравнение с уничтожением ботов. Это Весело с большой буквы. Представляем вашему вниманию видео одного из самых успешных сетевых шутеров для Xbox 360.

◆ **Driver: Parallel Lines**
◆ **The Elder Scrolls IV: Oblivion**
◆ **Rule of Rose**
◆ **Midnight Club 3: DUB Edition Remix**

INTERVIEW

◆ **Black**
Стрельбу из огнестрельного оружия можно, не боясь показаться поэтически выспренным, сравнить с танцем с красивой девушкой. И в первом, и во втором случае нужен особый подход к делу. Как можно красиво "танцевать", в этом видео продемонстрируют люди, участвовавшие в создании шутера Black.

◆ **The Godfather**
Создание игрового воплощения классики мирового кинематографа глазами очевидцев и участников.

SPECIAL

◆ **PlayStation 3 Tech Demo**
Знаменитое видео с резиновыми уточками, которое якобы демонстрирует техническую мощь новой консоли от Sony. На самом деле больше похоже на издевательство, поскольку для показа возможностей PS2 в свое время был создан примерно такой же ролик. Хоть выглядит все это забавно: бойтесь желтых уточек - они задавят вас числом!

◆ **Tomb Raider: Legend (PS2 vs Xbox 360)**
Иллюстрация главного слогана игры "Увидеть - значит поверить". Мы верим: версия для Xbox 360 действительно выглядит симпатичнее, чем "родственники" на платформах прошлого поколения. Однако не следует заблуждаться, будто в ней все так замечательно. Например, в стенах не остается дырок от пуль, при выстрелах из стволов оружия вырываются снопы странного синего огня (на газе они что ли работают?), а система освещения вообще не доведена до ума. Хотите узнать, что значит фраза "пляска теней"? Тогда попрыгайте в темных комнатах с включенным фонариком - изобилие глюков гарантировано.

◆ **Kingdom Hearts - Deep Dive**
Секретная заставка из первой Kingdom Hearts, которую в случае выполнения определенных условий показывали после завершения игры. Несмотря на столь явный намек на возможность появления второй части, Тетсуя Номура заявил, что, если бы не блистательный успех игры, ни о каком продолжении речи бы не было.

◆ **Kingdom Hearts II - Secret Ending**
Как и в предшественнице, в KH2 есть секретная заставка, показываемая после титров. Разумеется, чтобы ее увидеть, нужно хорошенько постараться. Фактически это тизер третьей части. Удивлены? Напрасно - высокий уровень продаж игры усиленно стимулирует Тетсую Номуру на создание сиквела. В видеоролике цитируется доклад Ансэма, в котором речь идет о двух легендах. В одной хозяин Ключ-меча спасет мир от разрушения, в другой - этому разрушению активно поспособствует.

Надпись "войны Ключ-мечей" выглядит очень интригующе.

По словам Номуры-сана, на этот раз примерный план сюжета у него уже есть. Это обнадеживает, поскольку в случае с первой KH видео Deep Dive делалось, что называется, "наобум", и он слабо представлял дальнейшее развитие истории персонажей.

Итак, стоит ли ждать Kingdom Hearts 3? В ближайшее время определенно нет. Команда девелоперов в настоящее время работает над другим проектом, в частности, по словам Номуры, "ради смены обстановки". Да и в Disney Interactive не спешат подписывать новый контракт о сотрудничестве.

◆ **Making of Silent Hill**
Рассказ о съемках фильма по знаменитому ужастику от Konami. Несмотря на многочисленные несоответствия фильма и игры, поклонники серии Silent Hill получили полное право называть эту картину Кристофа Ганса одной из самых удачный киноадаптаций видеоигры. Читайте рецензию на фильм в ближайших номерах "Консоли".

◆ **Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII**



SPECIAL +
Наша подрубричка "Креатив на продажу", куда мы складываем игровую рекламу.

◆ **Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII**
◆ **Tomb Raider: Legend**
◆ **Super Princess Peach**
◆ **Pirates of the Carribean: Dead Man's Chest**






NEWS
- Burnout Revenge
- CellFactor
- Syphon Filter: Dark Mirror
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
- Warpath (Xbox)
- Far East of Eden Ziria - Tales from Distant Jipang (Xbox 360)
- X-men: The Official Game of the Movie (PS2, Xbox, GBA, NDS, Xbox 360)

PREVIEW
- Devil Summoner Kuzunoha Raidou (PS2)
- .hack//G.U. (PS2)
- Final Fantasy XI (PS2, Xbox 360)
- Final Fantasy XII (PS2)
- Battlefield 2142 (Xbox 360, PS3)
- Tekkem: Dark Resurrection (PSP)
- Black Cat (PS2)
- Chromehounds (Xbox 360)
- Far Cry: Predator (Xbox 360)
- Virtua Fighter 5 (Xbox 360, PS3)
- Ninety Nine Nights (Xbox 360)
- Crisis (Xbox 360)
- Gekido: The Dark Angel (PSP)
- Harvest Moon: Magical Melody (GameCube)
- Hitman: Blood Money (PS2, Xbox, Xbox 360)
- Justice League Heroes (PS2, PSP, Xbox)
- Metal Gear Solid: Subsistence (PS2)
- Mortal Kombat: Armageddon (PS2, Xbox)
- Rogue Trooper (PS2, Xbox)
- Rumble Roses XX (Xbox 360)
- Stranglehold (Xbox 360, PS3)
- God of War 2 (PS2)
- Steambot Chronicles (PS2)

REVIEW
- Kingdom Hearts II
- Tomb Raider: Legend
- Battlefield: Modern Combat
- Driver: Parallel Lines
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Rule of Rose
- Midnight Club 3: DUB Edition Remix

INTERVIEW
- Black
- The Godfather

SPECIAL
- PlayStation 3 Tech Demo
- Tomb Raider: Legend (PS2 vs Xbox 360)
- Kingdom Hearts - Deep Dive
- Kingdom Hearts II - Secret ending
- Making of Silent Hill
- Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

SPECIAL +
- Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- Tomb Raider: Legend
- Super Princess Peach
- Pirates of the Carribean: Dead Man's Chest



КОНСОЛЬ

№10 май 2006

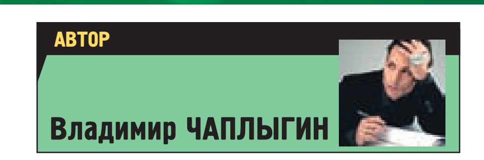
DVD

10 май 2006

КОНСОЛЬ

НОВОСТИ

АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН



Заплати налоги и спи



Картина неизвестного художника маслом: налоговый инспектор в белом разодранном кимоно требует от бухгалтеров Capcom недополученных денег

Японские ревизоры обвиняют руководство офиса Capcom в Осаке в неуплате налогов в размере $44 млн. Утаивание доходов от всевидящего ока государственного контрольного органа произошло больше шести лет назад. За это прегрешение игровой компании придется отдать десятимиллионный штраф.

Попрошу не хулиганить

В Великобритании в самых неожиданных местах стали появляться странные плакаты с логотипом PlayStation Portable и различными надписями. Например, "Стрелять отсюда", "Побег от бессмысленных вопросов твоей подружки находится здесь" или "Найди священный Грааль тут". Всего местные жители насчитали 22 варианта нестандартных фраз. Все бы хорошо, но начальникам Metrolink крайне не понравилась надпись "Take a running jump here". Дескать, нечего делать этой надписи в столь опасном месте, как метрополитен. Дети могут подумать всякое. Хотя авторы рекламной фразы имели в виду банальный затяжной прыжок с разбега, свойственный многочисленным представителям жанра платформер.

TAKE A RUNNING JUMP HERE.

Рельсы - детям не игрушка

Впрочем, с подобной ситуацией юристы Sony сталкиваются уже не в первый раз. Минувшей зимой местное самоуправление Нью-Йорка пожурило японского игрового гиганта за разукрашивание стен муниципальных зданий и оценило нанесенный многочисленными актами вандализма ущерб городу в 20 тыс. долларов.

С ЭКРАНА НА ЭКРАН

А зомби здесь мокрые

Кинокомпания Avatar Films совместно Sekretagent Productions приобрела у Ubisoft права на экранизацию игры Cold Fear. Напомним, творение студии Darkworks повествует о злоключениях офицера американской службы береговой охраны Тома Хагена на борту российского китобойного судна "Дух Востока". После того, как бравый янки расправляется со всей нечистью (преимущественно зомби) на корабле, судьба забрасывает его на нефтяную платформу "Звезда Сахалина". Голливудские сценаристы решили добавить остроты, и вместо дочки ученого Виктора Камского главный герой будет вынужден спасать свое собственное чадо.



КОРОЧЕ...

Онлайновая фантазия оказалась отнюдь не финальной

Final Fantasy XI совсем скоро появится на Xbox 360, а в недрах Square Enix уже полным ходом кипит работа над секретной MMORPG для приставок нового поколения. Название проекта и первые подробности пока неизвестны.

Grand Theft Auto покорит ТВ?



Come to big mamma!

Популярная на территории США сеть кабельного телевидения Spike TV планирует запустить в эфир некое шоу, которые будет тесно связано с сюжетом сериала Grand Theft Auto.

А звать меня, мил-человек, так...

Если на одной из коробок с игрой вы увидите незнакомое название Konami Digital Entertainment GmbH, то не пугайтесь. Просто теперь так официально называется переименованная Konami Europe.

И THQ туда же


Unreal Engine 3.0. Надо ли говорить, почему он популярен?

Издательство THQ приобрело у Epic Games Unreal Engine 3.0. Модная графическая технология ляжет в основу пока что безымянной игры, релиз которой состоится на PlayStation 3 и Xbox 360 не раньше 2007 года.

Награда за боевые заслуги в Персии

Продюсер успешно возрожденного сериала Prince of Persia Яннис Маллат пошел на повышение и возглавил крупное монреальское отделение Ubisoft Entertainment.

Спецназ уполномочен заявить

Опубликованная в прошлом выпуске новостей информация о разработке четвертой части SOCOM для PlayStation 3 получила официальное подтверждение из уст продюсера Zipper Interactive.

Продолжение банкета

Пока The Elder Scrolls IV: Oblivion триумфально шествует по прилавкам магазинов (на конец апреля было продано свыше 1.7 миллиона экземпляров), разработчики обсуждают концепцию пятой части. Просим запастись терпением, поскольку подробности о проекте появятся не раньше начала 2007 года.

Расширение онлайновых просторов



Компания BioWare расширила владения за счет открытия дополнительной студии в городе Остин (штат Техас). В ее состав вошли как уже проверенные сотрудники BioWare, так и выходцы из Sony Online Entertainment, Electronic Arts и Origin. Свежеобразованное структурное подразделение займется созданием некоей MMORPG для приставок нового поколения.

Даешь коннект!



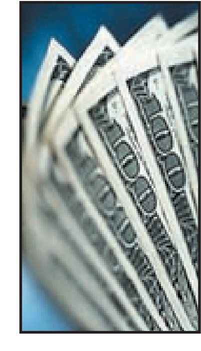
Фотография с презентации онлайновой службы на Game Developers Conference

Одновременно со стартом PlayStation 3 Sony планирует запустить собственную онлайновую службу для рассылки контента а-ля Xbox Live. Одни источники утверждают, что называться она будет Digital Distribution Network, а другие настаивают на PlayStation Network Platform. С ее помощью обладатели приставки нового поколения смогут качать прославленные игры времен молодости первой и второй PlayStation, а также фильмы для PlayStation Portable. Также станут доступны всякие приятные мелочи. Например, ведение личной статистики, поддержка всевозможных чатов, размещение уникального пользовательского логотипа и так далее. Ключевое отличие от Xbox Live заключается в том, что для участия в онлайновых соревнованиях геймерам не придется вносить абонентскую плату.

Присяга на верность требует серьезной финансовой подпитки



Не секрет, что создатели сериала Grand Theft Auto выступают для Take-Two Interactive в роли страуса, несущего золотые яйца. Шутка ли, от 60 до 80 процентов стоимости акций издательства (одна акция - $16.23) образуют нешуточные продажи гангстерской саги на колесах, а за все время существования тайтл принес аж $640 млн. доходов. Руководство компании решило обеспечить себе крепкие тылы и подписало с ведущими сотрудниками Rockstar джентльменское соглашение. По его условиям девелоперы получают в собственность $25 миллионов в виде ценных бумаг издательства, а взамен гарантируют в течение трех лет не помышлять о смене места работы.



Кот из дома, мыши в пляс?

Перенос даты премьеры PlayStation 3 на ноябрь воодушевил представителей Microsoft. Менеджер по маркетингу продуктов Xbox на азиатском региональном рынке Андреас Веджарано заявил следующее: “Мы хотим победить. Поэтому любая задержка выгодна для нас”. К июню представители корпорации планируют продать от 4.5 до 5.5 млн. экземпляров Xbox 360 и выпустить свыше 80 игр (в их состав войдут продукты, которые будут доступны только через сетевую службу Xbox Live).

За приставку с чистой совестью



Нет, капитан, только не это! Отдайте мне Xbox!

В позапрошлом выпуске новостей мы сообщали о том, как видеоигры могут положительно влиять на выработку законопослушного поведения среди малолетних преступников. На сей раз новую систему поощрения придумали руководители исправительных учреждений штата Орегон. За хорошее поведение (под ним понимается 18 месяцев без единого замечания в личном деле) заключенные получают право брать в камеры приставки.

Ай, болид 2006



Девушек зовут Люси Пиндер и Мишель Марш. В прошлом году они рекламировали Formula One 05

Studio Liverpool при поддержке Sony анонсировала Formula One 06. Автосимулятор появится этим летом на PlayStation 2, а также на PlayStation Portable и будет включать 18 реально существующих трасс плюс имена настоящих гонщиков. Помимо этого нам обещают подтянуть уровень графики и значительно расширить мультиплеерные возможности. Первые скриншоты появятся на E3. Напомним, что Sony принадлежит эксклюзивная лицензия от устроителей гонок “Формула-1” (компания FOA - Formula One Administration). До истечения 2006 года только японский гигант имеет право делать игры по мотивам королевских автогонок.

Имя Революции

Могучая Nintendo представила публике окончательный вариант "ФИО" приставки, именовавшейся до последнего времени как Revolution. Отныне и навсегда ответ Xbox 360 и Playstation 3 звучит как "Wii". Нужно отдать должное пресс-службе Nintendo: корпорация не поленилась разъяснить глубокий смысл загадочной триады знаков. Цитируя пресс-релиз, отметим, что Wii означает разрушение некой стены, отделяющей геймеров от остального мира. Wii звучит, как английское "we", то есть "мы" и олицетворяет широту аудитории, на которую нацелена приставка. Кроме того, три буквы - это как раз то, что надо для легкого запоминания названия носителями всех мировых языков. Непривычная двойная "i" символизирует

Ребята, вижу цель - это третья игровая станция



Сэт Луиси попросил запастись терпением и дождаться полноценного анонса игры.

Все теряются в догадках

Хорошо знать все секреты и с ухмылкой сидеть в удобном кресле



Вице-президент Microsoft по продажам и маркетингу Питер Мур намекнул, что на E3 Bungie Studios продемонстрирует зрителям абсолютно новый проект. Причем он не имеет никакого отношения к Halo 3.

FIFA-EA-EA-EA!

Electronic Arts продлила соглашение с FIFA и теперь может делать игры с настоящими футболистами до 2014 года включительно. А это значит помимо стандартной ежегодной порции футбола, еще и самые громкие футбольные события - мировые чемпионаты 2010-го и 2014-го года.

Портативный Oblivion

Bethesda собирается выпустить сверхпопулярный The Elder Scrolls IV: Oblivion на других платформах, помимо PC и Xbox 360. Порталы "Обливиона" откроются в ноябре, когда игра выйдет одновременно для PS3 и… PSP. При всем нашем уважении к талантам разработчиков из Bethesda, но как они собираются уместить столь большое в столь малом?

одновременно и уникальность контроллеров бывшей Revolution и объединение геймеров за игрой.

Одновременно с "ребрендингом" Nintendo сочла своим долгом напомнить о некоторых достоинствах консоли. В частности нам не дали забыть о том, что дисковод Wii дружит как с новым стандартом 12-дюймовых болванок, так и с носителями Nintendo GameCube. Кроме того, есть возможность опционального дополнения конфигурации DVD-проигрывателем. В рамках прочих напоминалок представители Nintendo отметили уникальную совместимость приставки с прежними тайтлами корпорации. Консоль не только приспособлена для работы с играми GameCube, но и поддерживает всю классику, издававшуюся Nintendo за последние два десятка лет. Таким образом, проекты для Nintendo 64, Super Nintendo Entertainment System (SNES) и Nintendo Entertainment System (NES) получат второе дыхание вместе с первым вздохом Wii.

Кое-что перепало и нам

Компания 2K Games, которая, в свою очередь, является структурным подразделением издательства Take-Two Interactive, приобрела у Gas Powered Games права на распространение представителей серии Dungeon Siege. В основном соглашение затрагивает PC, но кое-что нашлось и для консолей. Так, стараниями сотрудников студии SuperVillain Studios на PlayStation Portable этой осенью выйдет Dungeon Siege: Throne of Agony с поддержкой кооперативного режима игры.


Партия сказала: "Надо!"

Задержали? Так это же замечательно!



Авторитетное японское издание Nikkei BP провело опрос среди крупнейших производителей видеоигр на тему: "Как вы относитесь к переносу премьеры PlayStation 3 на ноябрь?". Были получены следующие ответы.

Konami: "Замечательно, что прояснилась ситуация с датой релиза. Очень важно выпустить приставку в нужное время, когда все готово. Мы надеемся, что PlayStation 3 достаточно быстро наберет обороты. Что касается наших разработок, то нам кажется, что задержка пошла им всем только на пользу - у нас в запасе оказалось больше времени, чтобы улучшить качество игр".

Square Enix: "Говорят, что это задержка, но раньше дата выхода PlayStation 3 была не определена, так что мы рады услышать финальную дату".

Capcom: "Время выхода железа уже назначено, так что мы с головой погружаемся в разработку игр для него".

Koei: "Да, задержка серьезная, однако теперь, когда все знают, когда ждать PlayStation 3, мы можем ориентироваться на этот срок и посвятить все свободное время совершенствованию своих продуктов. Хочется, чтобы наши игры максимально использовали возможности этой приставки".

Bandai: "Мы отнеслись к новостям о задержке очень положительно. Игры для PlayStation 3 уже находятся в разработке".

Как видите, это только наш брат игрок сердится из-за задержки PS3, а все разработчики вздохнули с облегчением.

Докатался

В Великобритании водителя автобуса уволили за игру в PlayStation Portable во время исполнения своих трудовых обязанностей. Горе-рулевой по имени Стив Аллкок умудрялся крутить баранку, обращать внимание на знаки дорожного движения и одновременно резаться в Grand Theft Auto: Liberty City Stories. После многочисленных жалоб встревоженных пассажиров в компанию Blackburn Transport водителя попросили найти себе другое место работы. Заядлый геймер уверял, что он не мог причинить вреда людям, поскольку играл лишь в свободные минутки на остановках, ну и еще немножко, когда ждал зеленый сигнал светофора.



Юдзи Наке надоело в SEGA?


Знатоки утверждают, что этот солидный мужчина когда-то родил ежа-миллионера

Отец родной самого популярного в мире ежика, бессменный директор Sonic Team Юдзи Нака в скором времени может покинуть компанию SEGA, чтобы отправиться в свободное плавание с маленькой независимой студией. Впрочем, это еще бабушка надвое сказала. Несколько лет назад чуть ли не каждая вторая японская старушенция намекала на скорый уход из SEGA другого не менее знаменитого девелопера: автора Virtua Fighter и Shenmue Ю Судзуки. Однако он до сих пор продолжает трудиться на благо родной компании.

Вспомнить все

Если верить слухам, то вслед за Silent Hill Experience этой осенью на PlayStation Portable появится ремейк самой первой части сериала. Напомним, оригинальная игра вышла в январе 1999 года и стала одним из самых успешных представителей жанра survival horror на первой PlayStation.

С той поры прошло больше семи лет, так что многие ценители серии в первый Silent Hill и не играли

И что это за зверь?

Отсутствие официальной информации об играх для Revolution порождает целую россыпь домыслов. Поговаривают, что в недрах Nintendo зреет продолжение некой очень популярной игровой серии. Причем предыдущие эпизоды выходили только на SNES и Nintendo 64. Нет никакого смысла отгадывать название, ведь с равным успехом это могут быть Donkey Kong Country, Super Mario Bros. или что-то другое. Куда проще дождаться официального анонса.





Летнее чтиво



Компания Marvel подписала с Bungie Studios контракт, по которому всемирно известный производитель комиксов в июле этого года выпустит 128-страничную графическую новеллу по мотивам событий первой части Halo. Если затея с "пилотом" получит положительный отклик среди читателей, то в будущем бумажные приключения непобедимого космобойца Мастера Чифа будут поставлены на поток.

Крестный отец съел 800 млн. долларов

Аналитики из издания Financial Times утверждают, что в результате переноса даты релиза (изначально дату выхода назначили на осень 2005 года) и снижения цены на The Godfather с $49.95 до $39.95 за коробку, издательство Electronic Arts не досчиталось $800 миллионов. Несмотря на нынешние уверенные рейтинги продаж, под Рождество игру бы приобрело куда больше покупателей. Выходящая в конце этого года версия для приставок нового поколения не способна коренным образом исправить сложившуюся ситуацию. В результате вынужденного простоя за последние девять месяцев акции Electronic Arts упали в цене на 5%.

800 миллионов баксов не найдет даже самый "простимулированный" Семьей полицейский



Благочестивых дел хватит на всех

Летят самолеты - привет спецагенту! Пройдут пионеры...

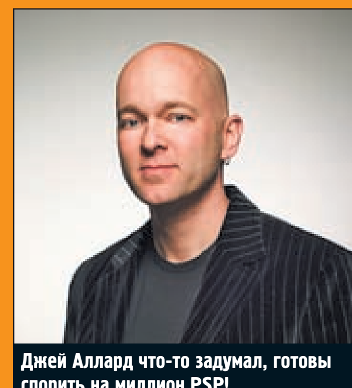


Eidos Interactive спешит порадовать владельцев Xbox 360 приятной вестью. Амбициозный проект Avalanche Studios под названием Just Cause появится этой осенью не только на Xbox и PlayStation 2, но и на приставке нового поколения от Microsoft. Напомним, игра относится к жанру action. Главному герою,

РЫЧАГИ ПРОГРЕССА

Все, как на ладони

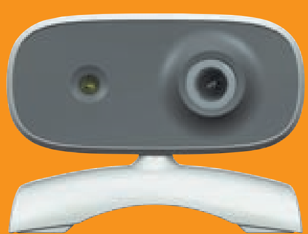
Разговоры о том, что Microsoft планирует выпустить карманную приставку, обрастают подробностями. Загадочную консоль (релиз намечен на 2007 год) не следует путать с проектом Origami (серия портативных компьютеров, также недавно анонсированных Microsoft). Недавно просочилась информация о том, что в названии карманной приставки от Microsoft обязательно будет красоваться слово Xbox, хотя сейчас рабочее название проекта звучит как Xplayer. Вот уже несколько месяцев процессом создания руководит ушедший в Сумрак вице-президент Xbox-подразделения Microsoft Джей Аллард. В этом нелегком деле ему помогают системный дизайнер Xbox 360 Грег Гибсон и финансовый директор Брайан Ли. Вот еще одно подтверждение слухов. Руководство Transmeta (компания специализируется на производстве микропроцессоров с низким потреблением энергии) выделило для некоего секретного заказа Microsoft тридцать своих лучших инженеров.



Джей Аллард что-то задумал, готовы спорить на миллион PSP!

Электронный глаз-алмаз

Камера для Xbox 360 станет своеобразным ответом Microsoft на навороченный контроллер для Revolution от Nintendo. Устройство сможет поддерживать не только стандартный набор возможностей (всевозможные варианты видеочатов), но и позволит игроку сделать свою фотку и, скажем, примерить ее на лицо главному герою. Но это еще не все. Самая главная фишка - распознавание телодвижений и их проекция на геймплей. Пока что данная фича опробована только на симуляторах сноубординга. В дальнейшем планируется подружить Xbox Live Camera с рядом других проектов.



Попрошу улыбочку - вас снимают

оперативнику элитного специального подразделения, предстоит высадиться на южноафриканском острове Сан-Эсперито и разобраться с неугодным американским властям местным правительством. Для геймеров готовится свыше 300 нелинейных миссий, причем можно будет переходить от одной противоборствующей стороны к другой.

Capcom Studio 8 приказала долго жить



Руководство Capcom решило закрыть свою американскую студию под названием Capcom Studio 8. 20 сотрудников сейчас в спешном порядке подыскивают себе новое место работы. В послужном списке структурного подразделения японского издательства находятся известная дилогия Maximo (PlayStation 2) и недавно вышедший на Xbox и PlayStation 2 провальный проект Final Fight: Streetwise.

Бойцы из Final Fight: Streetwise сыграли со своими создателями злую шутку

PlayStation отправили на заслуженный отдых

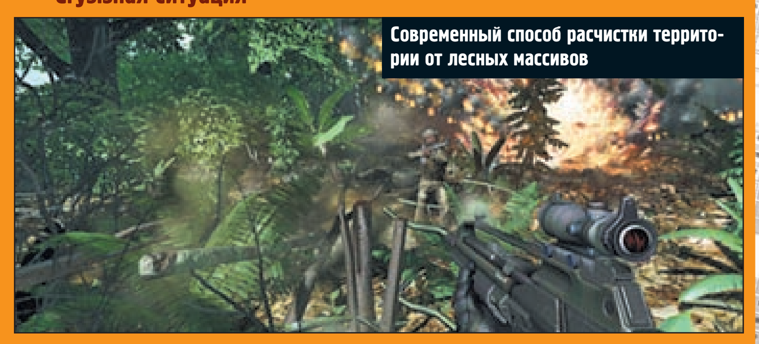
Sony официально заявила, что снимает с производства первую PlayStation. Напомним, приставка появилась в продаже в декабре 1994 года. По данным статистики к сентябрю 2005 года самая первая консоль знаменитой японской компании разошлась тиражом свыше 100 млн. копий. Более 11 лет жизни - результат, конечно, серьезный, но абсолютный рекорд принадлежит Atari 2600. Первый экземпляр этой платформы сошел с конвейера в далеком 1977 году, а с производства долгожителя сняли аж в 1991-м.



Старичок отработал по полной программе

НЕОТЛОЖКА

Crysisная ситуация

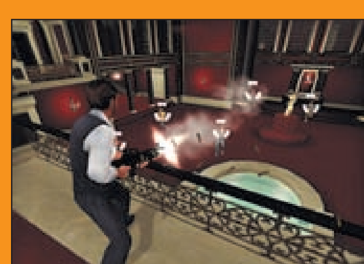


Современный способ расчистки территории от лесных массивов

За минувший месяц из стана Crytek Studios поступило два сообщения. Одно печальнее другого. Сначала издательство Electronic Arts перенесло дату релиза амбициозного FPS Crysis с конца 2006 года на 2007-й. Затем стало известно, что интернациональная команда девелоперов создает игру исключительно для PC, хотя раньше в качестве второй платформы официально фигурировала Xbox 360. Впрочем, это не означает, что Crysis не появится на приставке нового поколения от Microsoft. Вероятнее всего, после релиза игры на PC разработку консольного порта попросту поручат другой студии.

The world is mine!

Издательство Vivendi Games вынуждено вновь отложить дату релиза Scarface: The World is Yours (PlayStation 2 и Xbox). Теперь выход намечен на осень этого года. Напомним, игра базируется на культовом фильме Брайана Де Пальмы "Лицо со шрамом" с Аль Пачино в главной роли (а сценарий в 1983 году написал не абы кто, а сам Оливер Стоун).



Знаменитая сцена с бойней станет поворотной точкой. В игре кубинский беженец Тони Монтана останется в живых и будет мстить организаторам несостоявшегося заказного убийства

Загадка от Obsidian Entertainment

К новой игре Obsidian Entertainment данная личность не будет иметь никакого отношения

Заручившись поддержкой SEGA, студия Obsidian Entertainment приступила к работе над некоей RPG с видом от третьего лица для консолей нового поколения. Причем данный проект никак не будет перекликаться с предыдущими и уже анонсированными играми компании: Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords и Neverwinter Nights 2.

Шпионские игры

Sony Computer Entertainment собирается подружить PlayStation 3 с известной онлайновой технологией от Gamespy. Уже в ноябре ряд продуктов из стартовой линейки будет вовсю стремиться на просторы специально заготовленных серверов. Кстати, сейчас игровая служба поддерживает свыше 300 игр. Львиная доля из них приходится на PC-продукты, но неплохой кусок перепал PlayStation 2, PlayStation Portable и Nintendo DS.



От всевидящего ока шпиона не спрятаться

Токийский форсаж

Холдинг Namco Bandai Games приобрел лицензию на создание игр по мотивам грядущих фильмов от Universal Pictures. Первым плодом союза девелоперов с киношниками станет одновременный выход вместе с мировой премьерой The Fast and the Furious: Tokyo Drift одноименной гоночной аркады. В качестве платформ заявлены PlayStation 2 и PlayStation Portable. Несмотря на наличие



В 2003 году издательство Vivendi Universal Games поручило разработку The Fast And The Furious студии Genki. Проект так и не добрался до релиза

мощной кинолицензии, разработчики из студии Eutechnyx не собираются слепо копировать сюжет третьей части фильма, а предложат геймерам свою, более складную историю. Так что от первоисточника останется лишь место действия - улицы Токио. В игре ожидается появление более сотни лицензированных автомобилей. Помимо этого, в гараже можно будет поэкспериментировать над внешним видом тачек при помощи 500 запчастей. Что касается режимов, то сейчас известно лишь о мультиплеере (двое за одним телевизором или четверо через онлайн) и о безбашенных гонках с боссами кварталов.



Так, вы двое - со мной покорять игровую индустрию, остальным - работать

Первые шаги Secret Service

Анонсированный осенью безымянный совместный проект Electronic Arts с режиссером Стивеном Спилбергом оброс некоторыми подробностями. Роль главного героя уготована одному из самых первых агентов службы безопасности Secret Service, которому во время Второй мировой предстоит по мере сил искоренять фашистскую гадину. Что касается геймплея, то игра больше всего напоминает смесь из Medal of Honor и James Bond 007: From Russia With Love. Официальную презентацию следует ожидать на неумолимо наступающей E3.

Гейб Ньюэлл развелся с консолями

Глава Valve Software Гейб Ньюэлл остался недоволен результатами портирования Half-Life 2 на Xbox, а точнее, количеством проданных коробок с игрой. Он утверждает, что его компания решила отказаться от разработки проектов для приставок нового поколения и полностью сосредоточиться на PC. Данное заявление идет вразрез со слухами, что на Xbox 360 в 2007 году должна выйти третья часть Half-Life.

Взор Гейба Ньюэлла устремлен только на PC. У Билла Гейтса на этот счет есть свое особое мнение



Проклятье Ктхулху дало о себе знать



Вот и вся наша прибыль? Где-то тут был револьвер

Создатели долгостроя Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (Xbox) из Headfirst Productions находятся на грани банкротства. В компании уже введено внешнее управление, что свидетельствует о том, что скоро на дверь лавочки повесят амбарный замок. Многие ключевые сотрудники не стали дожи-



С ЭКРАНА НА ЭКРАН

Мила любит троицу



Мила, ну, прекращай упираться! Нас же в сиквеле ждут

В третий раз Мила Йовович сыграет роль Алисы в экранизации Resident Evil. Картина появится в прокате не раньше 2007 года, будет носить жизнерадостное название - Extinction ("Вымирание") и расскажет о том, как выжившие в Раккун Сити под руководством Алисы, Карлоса Оливера (Одед Фед) и Джилл Валентайн (Сиенна Гиллори) путешествуют через пустынную Неваду с надеждой добраться в перспективе до Аляски.

Продюсером и сценаристом все так же выступает Пол Андерсон. Кресло режиссера займет Рассел Малкэхи, снявший в прошлом веке "Тень" и два первых полнометражных "Горца".

Сиенна Гиллори - натуральная блондинка, но, право же, брюнеткой ей куда круче

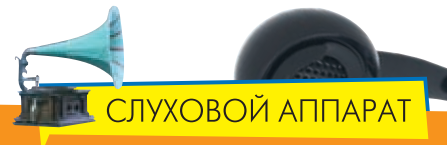
даться официального объявления о закрытии и перебрались в стан благополучных Codemasters, Lionhead Studios, Eurocom, Crytek Studios и BioWare.

Microsoft прирастает Австралией

Удивительное рядом. Несмотря на дефицит Xbox 360 по всему миру (исключением является лишь территория Японии), приставка нового поколения от Microsoft умудрилась стать самой продаваемой консолью на территории Австралии. Всего лишь за четыре дня на родине кенгуру разошлось свыше 30 тыс. экземпляров. До этого рекорд принадлежал PlayStation Portable - 27 тыс. копий за этот же временной период. Кстати, Австралия впереди планеты всей и в плане соотношения количества реализованных игр и приставок. На десяток Xbox 360 приходится аж 26 игр, тогда как в США - лишь 20.



Купивших Xbox в Японии отмечают специальным знаком. И любой самурай может их зарубить, чтобы проверить остроту своего меча



Прыг-скок 2



Эта девушка может похвастаться почетным званием "Папарацци года"

Если верить авторитетному французскому игровому сайту Juexpo, то превосходный по всем параметрам, кроме коммерческого, проект Beyond Good & Evil в 2007 году обзаведется сиквелом. Выйдет он на всех консолях нового поколения, в том числе и на более слабенькой Revolution. Дополнительный вес слухам придает то, что редакция Juexpo обитают по соседству с Ubisoft Montpellier.

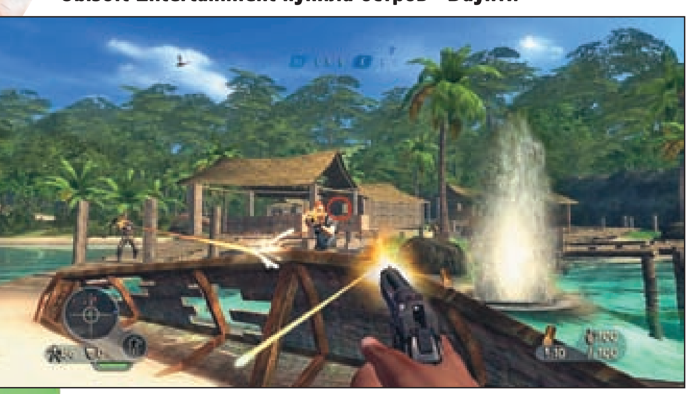
И никакого нашего ответа Чемберлену в ноябре



Перед вами якобы случайно просочившийся в сеть скриншот из Halo 3

После переноса даты выхода PlayStation 3 активизировались слухи вокруг сроков релиза Halo 3. Дескать, уж в этот раз Билл Гейтс сможет отвлечь внимание потенциальных покупателей от PS3 появлением на полках магазинов долгожданной третьей части приключений Мастер Чифа. На самом деле игра появится в продаже не в ноябре 2006-го, а, в лучшем случае, в марте следующего года. Не исключено, что релиз плавно передвинется на лето, поскольку именно на это время запланирована премьера фильма по мотивам Halo.

Ubisoft Entertainment купила остров "Баунти"



Ubisoft Entertainment приобрела у Crytek Studios все права на тайтл Far Cry. Стороны решили не оглашать сумму сделки. Теперь французское издательство может самостоятельно или с помощью сторонних компаний разрабатывать проекты на базе популярной игровой вселенной и при этом использовать движок CryENGINE. Из этого следует, что Far Cry Instincts, Far Cry Instincts: Evolution для Xbox и Far Cry Instincts: Predator для Xbox 360 - всего лишь первые ласточки.

UMD-фильмы никому не нужны?

Одна из крупнейших американских сетей супермаркетов Wal-Mart отказалась продавать фильмы на UMD-носителях. Виной тому - низкий спрос среди потребителей. Данная новость стала вторым серьезным ударом по позициям PlayStation Portable. Напомним, месяц назад Paramount Home Entertainment, Warner Home Video и, как ни странно, Sony Pictures Home Entertainment по той же самой причине решили или сократить производственные мощности, или вовсе отказаться от выпуска фильмов на UMD.

Как бы владельцам PlayStation Portable не пришлось довольствоваться только играми

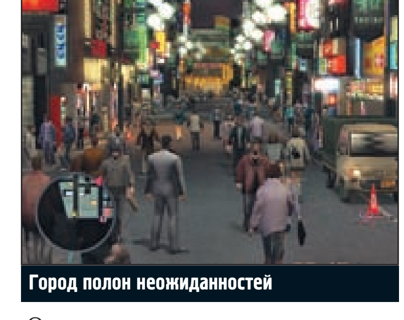
Семейный подряд

Партнеры издательства Majesco крайне недовольны положением дел в компании и требуют в срочном порядке сменить руководство. Держатели ценных бумаг обвиняют троих братьев-управленцев Джесси, Джои и Морриса Сат-

тонов в финансовых махинациях. В прошлом году Джесси получил компенсацию в размере $550 тыс., а также стал собственником акций на сумму $290 тыс.. Джои таким же способом положил в карман $246 тыс. наличностью и $160 тыс. акциями. Третий брат напрямую в денежных делишках замечен не был, зато издательство задолжало его независимой компании за печать обложек, буклетов и производство упаковки к играм $2.3 млн. Поднявшие шум держатели ценных бумаг Majesco требуют провести внеочередной созыв членов совета директоров, на котором они хотят сместить с руководящих постов представителей семейства Саттонов. Правда, вес голосов недовольных невелик - всего лишь 12% от общего количества выпущенных акций, так что в ходе заседания им придется убеждать остальных коллег в нечистоплотности обвиняемых.

Младший брат Якудзы


Не ходи туда! Там Xbox!


Город полон неожиданностей

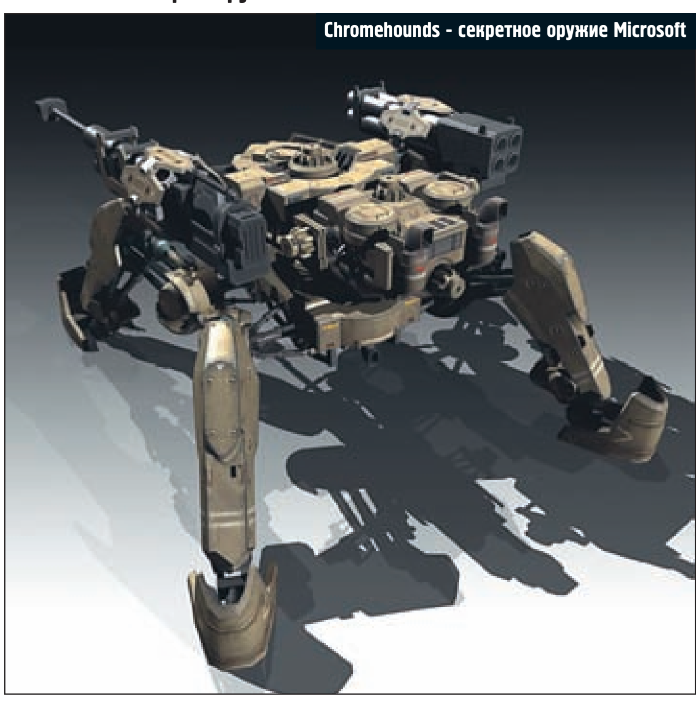
Амбициозная action/adventure Ryuu ga Gotoku (на Западе проект известен под более понятным названием Yakuza) для PlayStation 2 еще не успела покинуть японские острова, а компания SEGA уже приступила к работе над сиквелом. Причем вторая часть затачивается под возможности приставки нового поколения от Sony. Ориентировочная дата релиза намечена на 2007 год.

Нелицензионные гонки

Похоже, разбитая в хлам Ferrari Enzo за миллион долларов и возбужденное по этому поводу уголовное дело бывшему главе европейского отделения Gizmondo Стефану Эрикссону по барабану. Недавно экс-производитель карманной приставки лишился Mercedes-Benz SLR McLaren за 400 тыс. баксов. Только на сей раз за рулем автомобиля сидел не какой-то там мифический друг Дитрих, а ненаглядная супруга Стефана. Все бы хорошо, да только доставленная с берегов туманного Альбиона машина никогда не проходила регистрацию на территории США. Полиция Лос-Анджелеса отправила запрос своим британским коллегам. Каково же было их удивление, когда выяснилось, что “Мерседес” числится в угоне. И после этого господин Эрикссон обижается на то, что пресса обвиняет его в тесной связи со шведской организованной преступностью.



Xbox 360: перезагрузка


Chromehounds - секретное оружие Microsoft

Глава Microsoft Билл Гейтс остался недоволен результатом старта Xbox 360 на территории Японии. В июне 2006 года корпорация попробует исправить ошибку посредством организации повторного запуска приставки нового поколения. Мероприятие будет сопровождаться яркими представлениями, а также значительным снижением цен, как на консоль, так и на продаваемые отдельно аксессуары. Специально для жителей Японии на лето заготовлено сразу три ориентированных на восточный рынок игры: Chromehounds от FromSoftware, Spectral Force 3: Innocent Rage производства Idea Factory и Bullet Witch от AQ Interactive.

Уже давно пора ударить по рукам

Ходившая до недавнего времени информация о старте работ над третьей часть Star Wars: Knight of the Old Republic оказалась чьим-то выдаваемым за действительность желанием. На самом деле за игру еще никто не брался. Пока что директор


У джедаев уже давно руки по световым мечам истосковались

компании Obsidian Entertainment Фургус Уркхарт согласовывает с боссами LucasArts детали договора. К сожалению, переговоры с держателем популярной кинолицензии ведутся аж с 2004 года, и конца им пока не видно.

Побольше бы таких внезапностей

В прошлом выпуске новостей мы уже писали о том, что DS Lite расходится на территории Японии как горячие пирожки в морозный день. Уменьшенного варианта и без того миниатюрной консоли не хватает на всех покупателей. В апреле ситуация ничуть не изменилась - спрос по-прежнему превышает предложение. И это несмотря на то, что количество поставляемых карманных приставок увеличилось с 500 до 700 тыс. штук.

Руководство Nintendo не предполагало, что появление в продаже DS Lite вызовет на территории Японии такой всплеск покупательской активности. После этого неожиданного, но очень приятного подарка, бухгалтерия компании пересмотрела свои прогнозы на годовой доход. Изначально запланированная сумма выросла почти на 30%: вместо $637 миллионов ожидается $807 миллионов. Кстати, в прошлом году Nintendo получила $739 миллионов. Следовательно, прибавка составит 8.7%.



У Nintendo есть своя малышка на миллион

Выстрел дуплетом

С разницей в несколько дней SEGA приобрела сразу две перспективных игровых компании. Собственностью японского гиганта стали английская Sports Interactive (базируется в Лондоне) и американская Secret Level (квартируется в Сан-Франциско). Представители туманного Альбиона, как и раньше, будут делать спортивные менеджеры (в том числе и для приставок), а вот звездно-полосатые разработчики намерены сосредоточиться на возрождении некоего известного тайтла от SEGA. Мы надеемся, что речь идет о прославленном сериале Golden Axe.

SEGA
SEGA ENTERPRISES, INC.

Мечты сбываются и не сбываются...

Президент Nintendo Сатору Ивата изъявил желание тряхнуть стариной и заняться разработкой игр для Revolution. Уж дюже сильно его впечатляют безграничные геймплейные возможности собственной приставки нового поколения. Кстати, однажды в одном из своих многочисленных интервью Сатору признался, что ему уже давно хочется сделать замысловатый аркадный симулятор повара, выпекающего оладьи.



Мука, яйца и прокисшее молоко ждут Сатору Ивату

Новые горизонты

Square Enix решила на время отвлечься от производства сериала Final Fantasy и даже от жанра JRPG. Сотрудники компании разрабатывают для Xbox 360, внимание, шутер от первого лица под кодовым названием Project Sylph. В этот нелегком деле им активно помогает компания Game Arts (создатели великолепного сериала Grandia). Сюжет игры поведает о том, как в XXVII веке человечество развернет войну за пределами солнечной системы. Главному герою предстоит пилотировать космический корабль и вести ожесточенную борьбу на поверхности различных планет. Увы, на сегодня обнародован только срежиссированный ви-

СЛУХОВОЙ АППАРАТ

Между первой и второй...

Появились первые слухи о технических характеристиках пока что официально не анонсированной PlayStation Portable 2. Карманная приставка предложит покупателям встроенные камеру, микрофон, а также карточку памяти емкостью в 4 Гб. Инженеры планируют отказаться от использования дисков формата UMD и перейти к новому типу носителя, но при этом они собираются каким-то образом обеспечить полную совместимость с играми для первой PlayStation Portable.

В недрах Sony растет достойная смена

Молчание холмов продолжится



Silent Hill 2 - достойный пример для подражания

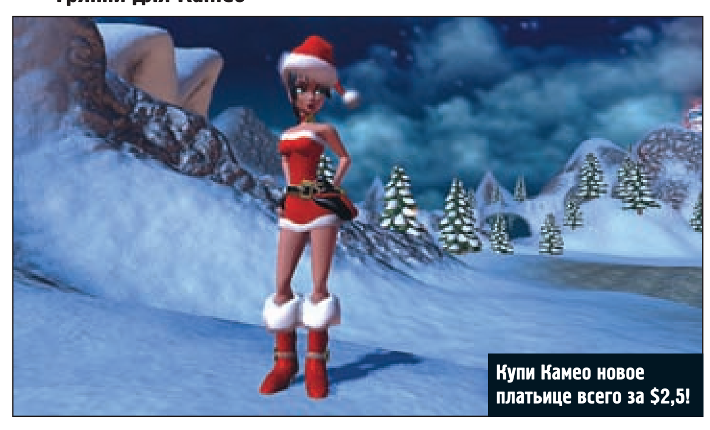
Бессменный продюсер сериала Silent Hill Акира Ямаока поведал о новых особенностях пятой части Silent Hill. Оказывается, Konami трудится над игрой около двух лет, хотя официальный анонс не состоялся до сих пор. Несмотря на все попытки Microsoft сделать проект кроссплатформенным, разработчики остаются верны Sony. Новый эпизод выйдет только на PlayStation 3. Для Xbox 360 создается абсолютно другой продукт, в основу которого положен не подошедший девелоперам первоначальный сценарий Silent Hill 3.

Также Акира Ямаока признался, что по части атмосферности команда ориентируется на Silent Hill 2. Именно в данной области был достигнут наивысший психологический накал и отсутствовал крен в action-составляющую. При этом игра перейдет от темных тусклых локаций к хорошо освещенному окружению. Кстати, размеры уровней увеличатся в несколько раз, так что кое-где геймерам будет немудрено попросту заблудиться.


Без любовной истории в Project Sylph никуда

деоролик, по которому нельзя судить о качестве графики. Впрочем, девелоперы уверяют, что собираются использовать техническую мощь приставки нового поколения от Microsoft по полной программе, поскольку детализация окружения съедает львиную долю ресурсов консоли.

Тряпки для Kameo


Купи Камео новое платьице всего за $2,5!

Бойкая торговля в Интернете различным барахлом для онлайновых игр начинает плавно переходить с PC на консоли. Microsoft Game Studios начала выпускать платные дополнения для Kameo: Elements of Power (Xbox 360). Стоят они по 200 виртуальных очков (или в переводе на нормальные деньги - 2,5 бакса).

И вновь на рампе Тони Хоук


Седина в бороду, скейт в ребро

Анонсированный для платформ Xbox 360 и PlayStation 3 Tony Hawk's Downhill Jam появится и на Revolution. Причем на приставке нового поколения от Nintendo игра войдет в состав стартовой линейки. Увы, пока не известен ответ на, пожалуй, самый главный вопрос: будет ли симулятор скейтбординга както использовать функции необычного геймпада? Подробности и первые скриншоты последуют на E3,

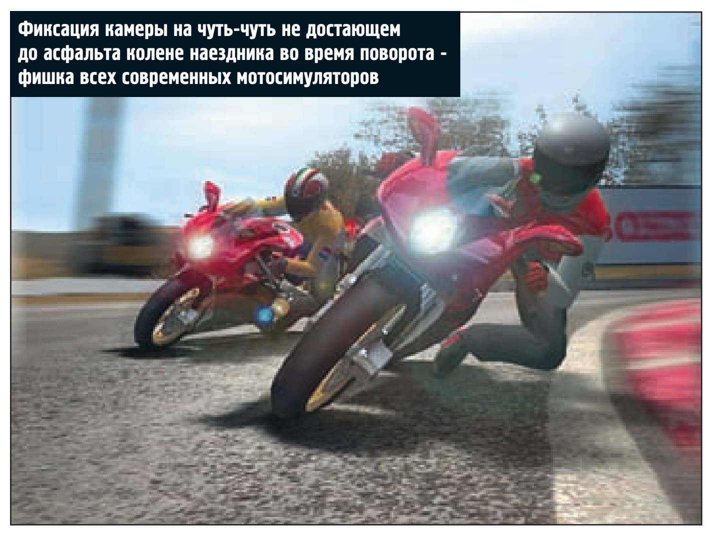
Rayman 4. Теперь официально

Еще два года назад курсировали слухи о том, что Ubisoft Entertainment взялась за четвертую часть приключений симпатяги Рэймана. Оказывается, все это время созданием проекта занималась студия в Монпелье под управлением Мишеля Анселя. Выход продолжения популярного платформера запланирован как на нынешних консолях, так и на приставках нового поколения.


Рэйман наносит ответный удар!

Возвращение супербайков

Сотрудники итальянской компании Milestone, видимо, решили, что достаточно набили руку на производстве автосимуляторов (Lamborghini FX, SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo, а также выходящая в мае Evolution GT), и теперь настала пора им взяться за мотогонки. Новый проект называется Super-Bikes Riding Challenge и выйдет он этим летом на PlayStation 2. Нам обещают реалистичную физическую модель поведения байков на трассе, продвинутый искусственный интеллект соперников и современное графическое наполнение. Кстати, для разработчиков с Аппенинского полуострова производство


Фиксация камеры на чуть-чуть не достающем до асфальта колене наездника во время поворота - фишка всех современных мотосимуляторов

мотосимуляторов отнюдь не в диковинку. Шесть лет назад они сделали для Electronic Arts добротный Superbike 2001, но почему-то североамериканское издательство сочло проект бесперспективным, и позже свободную нишу занял прославленный сериал Moto GP.

Гиннес заполучил в свои руки Лару Крофт



За последние десять лет при помощи программистов Ларе успели несколько раз сделать пластическую операцию

Лара Крофт изящной походкой от бедра вошла в Книгу рекордов Гиннеса. Девушка является самой успешной героиней видеоигр за всю историю существования индустрии электронных развлечений. За без малого десять лет приключения этой девушки разошлись по миру тиражом свыше 28 млн. экземпляров, а лицензия на тайтл взлетела в цене до миллиарда долларов. А еще за это время Лариска успела покрасоваться на обложках свыше 200 журналов и стала главной героиней двух голливудских фильмов. Кстати, говорят, что вопрос о старте съемок третьей части вроде бы как сдвинулся с мертвой точки.

Малыши впереди планеты всей

Nintendo еще сильнее упрочила свои позиции на японском рынке. Мартовская статистика наглядно показывает, что разновидности карманной приставки Nintendo DS находятся вне конкуренции. За месяц было продано 380 тысяч экземпляров DS Lite и 180 тысяч Nintendo DS. Третье место со 150 тысячами реализованных копий занимает PlayStation Portable, а на четвертом месте расположилась PlayStation 2 (140 тысяч экземпляров).

Японцы требуют больше



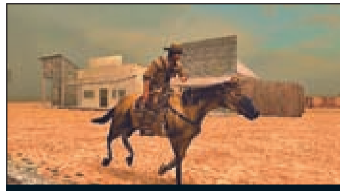
Проверенный кадр

Бывший управляющий директор европейского отделения Sony Computer Entertainment Крис Диринг стал исполнительным директором, а также влился в совет директоров издательства RedOctane. На счету этой компании пока что находится лишь одна игра - Guitar Hero. В круг задач Криса Диринга вошло в том числе и привлечение к сотрудничеству амбициозных разработчиков.



Крис Диринг на новом месте борозды не испортит. Может потому, что и борозды-то особой нет

Карты, деньги, стволы и подкова в кармане

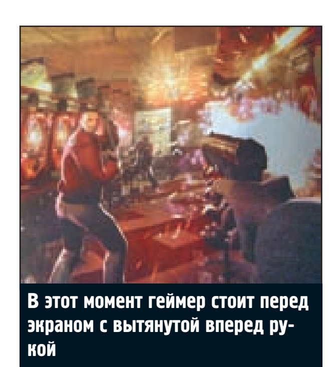


С целью экономии ресурсов консоли в городах снесли большое количество строений

Построенный по канонам Grand Theft Auto залихватский вестерн Gun в четвертом квартале этого года на полном скаку промчится по прериям PlayStation Portable. На карманной приставке игра будет называться Gun Showdown и обзаведется несколькими свежими миссиями, а также полноценным сетевым режимом. Портированием занимается студия Rebellion Entertainment

Время для официоза

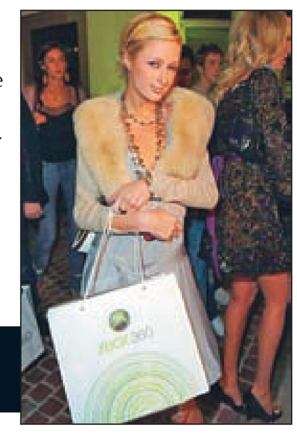
Наконец-то состоялся полноценный анонс игры, чей геймплей от и до затачивается под уникальные возможности загадочного контроллера Revolution. Проект называется Red Steel и создается в стенах Ubisoft Entertainment. По сюжету главного героя забросят на улицы современного японского мегаполиса, где ему придется без устали махать самурайским мечом и постреливать во врагов из табельного пистолета. Качество ударов и выстрелов напрямую зависит от того, насколько мастерски игрок вертел геймпадом в своих руках. Публичный показ Red Steel состоится в дни проведения E3.



В этот момент геймер стоит перед экраном с вытянутой вперед рукой

Xbox 360 в России быть!

В ближайшие 18 месяцев Microsoft планирует обратить пристальное внимание на Ближний Восток, Южную Африку, а также Восточную Европу и пожаловать на территории стран этих регионов с Xbox 360. Конечно, нас больше всего интересуют скромно расположившаяся на глобусе одна шестая часть суши под названием Российская Федерация. Так



На презентации Xbox 360 была Пэрис Хилтон. Предлагаем при запуске русской версии позвать Ксюшу Собчак

вот, наша страна числится на картах корпорации Билла Гейтса наряду с Польшей, Венгрией, Чехией и Словакией. Увы, о цене и о более-менее точной дате русской премьеры пока ничего не известно.

Карающая рука Господа



Иногда ногой получается ударить сильнее, чем божественной рукой

Создатель Onimusha: Warlords, Viewtiful Joe, а также всех частей Resident Evil, Dino Crisis и Gyakuten Saiban Синдзи Миками вместе с сотрудниками компании Clover Studio приступил к работе над новой игрой для PlayStation 2. Называется она God Hand. Согласно легенде, однажды неизвестный человек спас нашу расу от ужасной катастрофы. Люди обращались к своему спасителю не иначе, как Рука Бога, потому что длани его сияли золотым светом и обладали недюжинной силой. Но вернемся в наши времена. Живет на свете молодой человек по имени Жан. Странствует он себе по миру в надежде спасти любимую девушку от некой опасности. Однако герой сам попадает в переделку - его правую руку отрубает наемный убийца. Каким-то невероятным образом калеке достается та самая Рука Господа, которая наделяет его силой богов. Тут же по следу, словно собак с цепей, спускают ораву наемников.

В отличие от предыдущих проектов Capcom, в новом творении не будет ни колюще-режущего, ни огнестрельного оружия. Геймплей строится исключительно на тщательном моделировании рукопашных схваток. Главный герой обладает уникальной техникой, которая базируется на чередовании замысловатых прыжков на большие расстояния и ударов. Когда правая рука Жана загорается, появляется возможность исполнить суперприем. Релиз God Hand намечен на ближайшую зиму.



Хорошо-то как с Рукой Господа! И фонарик брать не надо

Vice City Stories. К чему бы это?



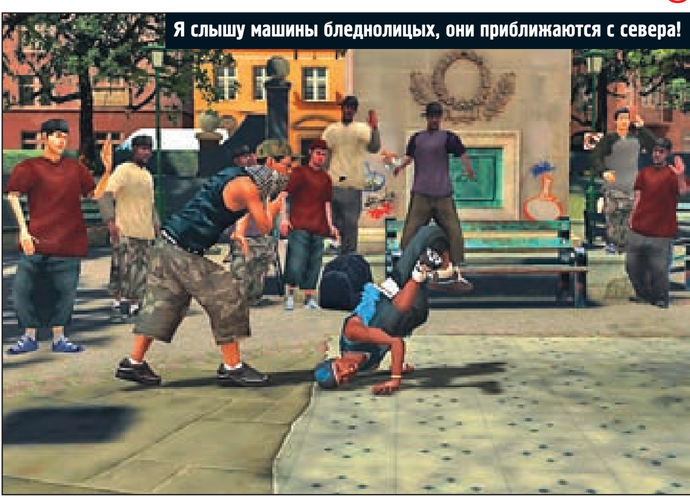
А почему бы не рассказать о временах, предшествовавших событиями из Grand Theft Auto: Vice City и таким образом вновь не встретиться с сумасшедшим юристом, столь похожим на Шона Пена из "Пути Карлито"

Take-Two Interactive недавно зарегистрировала в американском патентном бюро права на торговую марку Vice City Stories. Почти что со стопроцентной уверенностью можно говорить, что скоро игра с таким названием будет анонсирована для PlayStation Portable. Но это еще не все. Оказывается, параллельно с этим издательство застолбило словосочетание Vice City Stories для ряда сопутствующих игре товаров, а также для художественного фильма.

Грязные танцы

Сразу две компании чуть ли не в один день анонсировали симуляторы брейк-данса. Sony Computer Entertainment Europe выпустит в сентябре на PlayStation 2 и PSP игру FreeStyle Games под названием B-Boy. В качестве консультантов разработчики пригласили две известные брейк-группы: Crazy Legs и DJ Hooch. В арсенале геймера будет 800 движений, с помощью которых на 21 уровне он должен одолеть 40 реально существующих профессиональных би-боев.

Playlogic Entertainment окрестила свой проект Red Bull BC One Event (лицензия от производителя энергетического напитка прилагается). Геймплей строится следующим образом: главный герой выходит на импровизированный ринг, где в отчаянной борьбе с противником бьется за звание лучше исполнителя брейк-данса. В случае поражения он сходит с дистанции. Игра появится в продаже в начале 2007 года. ©



Я слышу машины бледнолицых, они приближаются с севера!

АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

ПРИСТАВОЧНЫЕ ВОЙНЫ Эпизод второй

Game Developers Conference 2006

Game Developers Conference принято считать преимущественно "писишным" мероприятием. Однако на этот раз с 20 по 24 марта в Сан-Хосе маститые разработчики чаще всего обсуждали различные приставочные вопросы. Самые интересные доклады касались перспектив Nintendo Revolution и запаздывающей PlayStation 3. По мнению членов Международной ассоциации разработчиков игр (International Game Developers Association или просто - IGDA), игрой года стала Shadow of the Colossus от Sony Computer Entertainment, а во всех девяти номинациях первенство взяли приставочные продукты. Наконец, почти все представленные в рамках конференции громкие проекты или в этом, или в следующем году обязательно выйдут на консолях. Но обо всем по порядку.



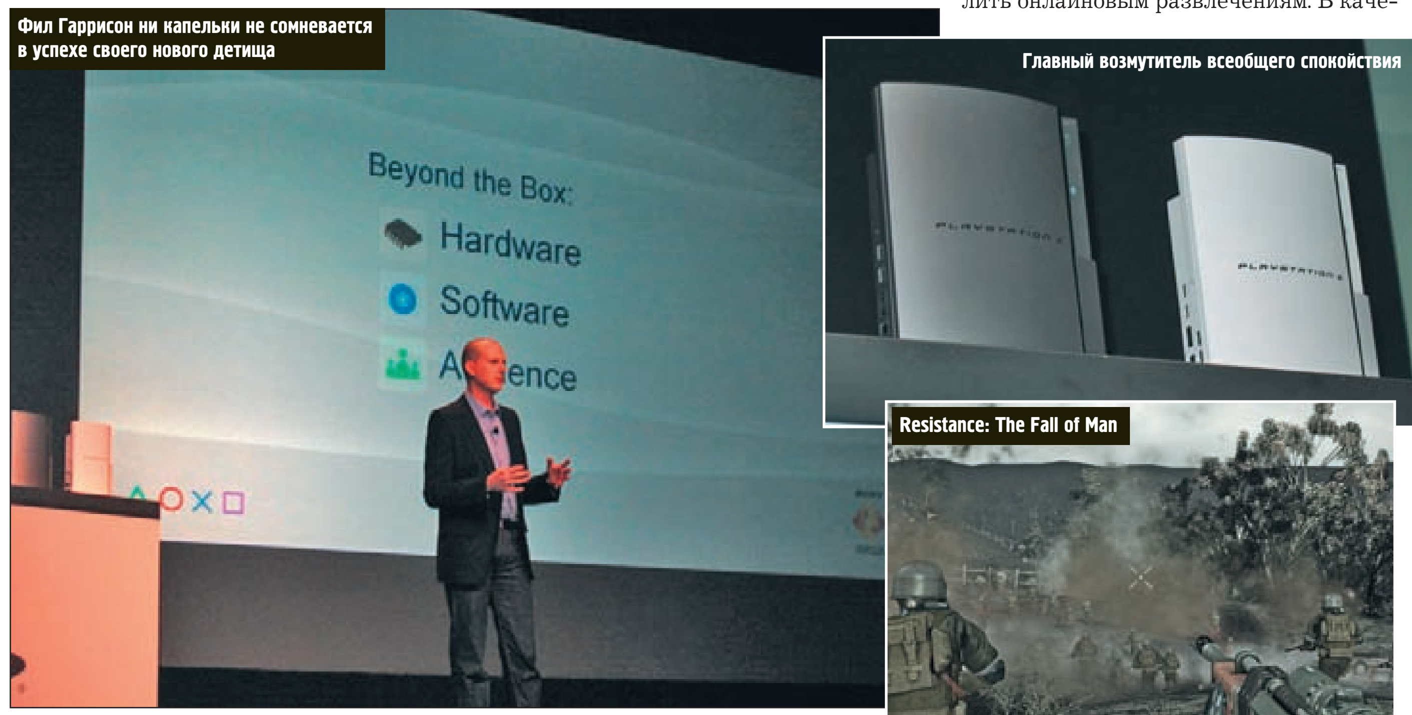


Возмутитель всеобщего спокойствия номер один

Пожалуй, самым главным событием следует признать перенос премьеры PlayStation 3 с весны на осень этого года. Правда, для всех собравшихся данная новость не стала большим откровением, поскольку официальное заявление об изменении даты выхода японский гигант сделал еще до конференции. Просто в Сан-Хосе то, что сухо было написано в пресс-релизе, прозвучало более эмоционально из уст президента Sony Worldwide Studios Фила Гаррисона. Сбережения на консоль нового поколения будем тратить в ноябре этого года.

Коротко о самых главных фичах. Все игры с первой и второй PlayStation спокойно запустятся и на PS3. Все диски не будут иметь регионального кодирования, так что NTSC-версии смогут запуститься и на европейских консолях. К одной приставке подключается до восьми контроллеров, семь из них функционируют по протоколу Bluetooth, а восьмой - благодаря старому доброму шнуру. Со стопроцентной уверенностью можно говорить, что показанный на прошлогодней E3 геймпад-бумеранг с финальной версией продаваться не будет. Причина - неприятие потенциальными покупателями радикально изменившегося дизайна. Окончательный и более продвинутый вариант контроллера продемонстрируют на E3 2006. Вместе с ним на крупнейшую выставку достижений игропрома оправится не только предфинальный вариант консоли, но и несколько близких к завершению продуктов от внутренних подразделений Sony. Пока что список выглядит крайне скромно: в нем фигурируют лишь Warhawk и MotorStorm. Впрочем, к середине мая он наверняка расширится. Поговаривают, что в ближайшее время к сладкой парочке присоединится Resistance: The Fall of Man (ранее проект был известен под названием I-8).

Особое внимание планируется уделить онлайновым развлечениям. В каче-



Фил Гаррисон ни капельки не сомневается в успехе своего нового детища

Главный возмутитель всеобщего спокойствия

Resistance: The Fall of Man

стве противовеса Xbox Live будет запущена служба с кодовым именем PlayStation Network Platform (к релизу данное название наверняка изменится на что-то более громкое и короткое). Ее главным отличием от ныне действующего конкурента должна стать более гибкая ценовая политика. Планируется, что многие функции и вовсе окажутся бесплатными.

Что касается производства игр, то армия девелоперов получит финальный SDK лишь в июне. Зато уже сейчас проведены все работы по оптимизации самых известных движков от сторонних компаний (Unreal Engine 3.0, Havok 3.3, AGEIA, Gamebryo 2.2). Руководство Sony внимательно изучило ошибки Microsoft при запуске Xbox 360 и собирается ежемесячно производить не по сотне тысяч, а по одному миллиону экземпляров приставок.

Не обошлось и без приятных неожиданностей. Выяснилось, что в комплект с PS3 будет обязательно входить жесткий диск объемом под 60 Гб.

Щекотливый момент - цена консоли. О ней мы узнаем только на E3 2006.

Жюри IGDA назвало лучшие игры по итогам прошедшего 2005 года. В девяти номинациях первые места отхватили приставочные продукты. Причем лишь один из них появлялся на различных платформах, все остальные - эксклюзивы для соответствующих консолей. Игрой года заслуженно стал Shadow of the Colossus от Sony Computer Entertainment. Остальные призы распределились следующим образом:

Номинация	Победитель	Разработчик	Платформа
Лучший звук	Guitar Hero	Harmonix Music System	PlayStation 2
Лучший дизайн персонажей	Shadow of the Colossus	Sony Computer Entertainment	PlayStation 2
Лучший игровой дизайн	Shadow of the Colossus	Sony Computer Entertainment	PlayStation 2
Лучшая игровая технология	Nintendogs	Nintendo	Nintendo DS
Лучшая графика	Shadow of the Colossus	Sony Computer Entertainment	PlayStation 2
Лучший игровой сценарий	Psychonauts	Double Fine Productions	PlayStation 2, Xbox
Лучшая новая студия	Double Fine Productions		
Награда за инновацию	Guitar Hero	Harmonix Music System	PlayStation 2

Возмутитель всеобщего спокойствия номер два

За Nintendo, само собой, отдувался президент Сатору Ивата. В своем докладе он подтвердил, что на Revolution будут запускаться старые игры. Но это далеко не все. Родители Марио подписали соглашение с SEGA и Hudson, по условиям которого многие хиты с Genesis (в наших краях она больше известна под именем MegaDrive) и TurboGrafx 16 перекочуют на приставку нового поколения. Новоявленные партнеры намерены передать Nintendo более тысячи тайтлов. Всех старичков можно будет купить в магазинах или же стянуть через интернет на встроенную в приставку карточку флэш-памяти 512 Мб. Максимальный размер таких игр - не более 70 Мб. На всякий пожарный в Revolution предусмотрены USB-порты для винчестеров и слоты для SD-карт, объем которых сейчас достигает 4 Гб.

Ивата-сан, видимо, взял пример с Фила и тоже предпочел не распространяться о начинке и стоимости консоли. Вместо этого он говорил о ставке на неповторимый игровой дизайн, об отказе от прямой конкуренции с PlayStation 3 и Xbox 360 и о четком следовании слогану "think different" (думай по-другому). Зато Сатору обмолвился о цене игр. При самых худших раскладах за коробку потребуют не более $50.

Сразу же после окончания GDC авторитетный игровой сайт IGN опубликовал информацию о якобы окончательной спецификации консоли от Nintendo. Центральный процессор Broadway (архитектура Power PC) работает на частоте 729 МГц, а помогающий ему чип Hollywood от ATI способен похвастать лишь частотой в 243 МГц и 3 Мб текстурной памяти. На фоне разговоров о мощности PlayStation 3 показатели Nintendo выглядят крайне слабо. Напомним, что "сердцем" доживающей последние месяцы GameCube являются 485 МГц чип Gekko и 162 МГц чип Flipper. С большой натяжкой прирост производительности можно назвать двукратным. Зато, если верить слухам, за приставку продавцы в магазинах попросят в районе 150 долларов.

Еще один примечательный момент. Боссы Nintendo полагают, что нет необходимости стартовать со своим детищем во всех уголках света одновременно. А еще Сатору Ивата пообещал устранить к концу апреля дефицит DS и DS Lite в Японии.

С миру по нитке

О других важных событиях конференции. Вице-президент компании Epic Games Марк Рейн поделился впечатлениями о затачивании движка Unreal Engine 3.0 под возможности свежих консолей. Основные тезисы:

- при всем желании Revolution не потянет игры с передовой графикой;
- при переходе на разработку продуктов для приставок нового поколения затраты среднестатистической компании возрастают примерно на 50%;
- Epic Games передала ряду студий права на создание ремейков своей классики на базе Unreal Engine 3.0. Так что не исключено, что достаточно скоро в совсем ином свете перед нами предстанет знаменитый Jazz Jackrabbit.

Глава Lionhead Studios Питер Молинье намекнул на переход своей компании под крыло Microsoft, хотя еще месяц речь шла о "крыше" от Ubisoft Entertainment.

Настоящим украшением последнего дня конференции стал необычный концерт под названием Video Games Live. Изюминка заключалась в том, что в исполнении музыкантов прозвучали самые памятные композиции из Zelda, Halo, Final Fantasy и ряда других великих видеоигр. ©



Сатору Ивата делает ставку не на мегагерцы, а на нестандартный геймплей

Tekken: Dark Resurrection

АВТОР
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

Жанр	Fighting
Издатель	Namco Bandai Games
Разработчик	Namco
Платформа	PSP
Дата выхода	сентябрь 2006
Сайт	www.tekken-official.jp



ДЬЯВОЛ ИНСАЙД

В конце 2005 года Namco обрадовала всех поклонников файтингов и, в частности, фанатов серии Tekken, выпустив в Японии на аркадных автоматах дополненный вариант свехрпопулярной пятой части игры под названием Tekken: Dark Resurrection. В этом году, в середине лета, аналогичный подарок ждет владельцев PSP.

Фром Раша виз лав

Общее количество персонажей в игре достигло 36. Есть и три новеньких.

Первый - воскреснувший (или его все же не убили?) Armor King. Игроки могли поиграть им в Tekken Tag Tournament. Стиль боя Armor King'а - реслинг, но его связки и перехваты будут отличаться от ударов простого King'а.

А вот остальных новичков мы рассмотрим с пристрастием.

Шестнадцатилетняя пай-девочка Лили (Lili) обожает красивые наряды и любит розовый цвет. Стиль боя похож на смесь танцев девочек на сцене с примесью капоэйра. В представленных видеороликах очень красиво выглядят захваты. Лили, скорее всего, понравится новичкам. У персонажа довольно простые комбинации ударов, и ее техника легка в освоении.

Второй новый персонаж - наш соотечественник, 26-летний Драгунов. При первом взгляде на костюм парня вспоминается небезызвестный ГРУшник Оцелот (а не переиграли ли сотрудники Namco в Metal Gear Solid 3 перед тем, как дизайнить нового перса?). Стиль боя напоминает самбо. Удары часто комбинируются с захватами (подобный стиль боя был у Goh'а из Virtua Fighter 4). Визуально все это похоже на нечто среднее между комбинациями Рейвена (Raven) и Фенга (Feng Wei).

Персонаж ориентирован на опытных игроков. В его арсенале достаточное количество сложных комбинаций, которые имеют несколько выходов на новые приемы.

Боссом игры по-прежнему остался Дзимпати Мисима (Mishima Jinpachi), Кума (Kuma) же теперь заделался полярным медведем.

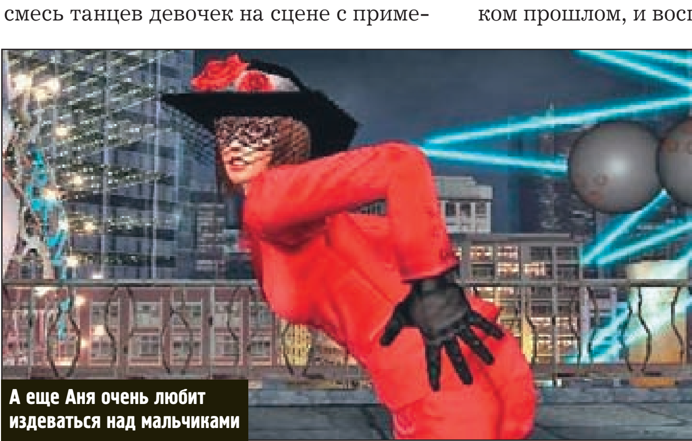
Реализация боя

В Tekken: Dark Resurrection многим персонажам серьезно подправили тайминги ударов (у некоторых игроков пропали так называемые "гарантированные удары", от которых нельзя было защититься) и убрали джагл-стартеры. Но это не значит, что джаглы остались в далеком прошлом, и воспользоваться ими не получится. Просто теперь джаглы выполняются другими приемами и заметно короче тех, что мы видели в T5. Многие персонажи также обзавелись новыми приемами и связками ударов.


Только никому не говори о портативном Soul Calibur!

Пока не совсем ясно, как получится реализовать управление. С одной стороны, Теккен очень удобен, когда держишь в руках джойстик. С другой - PSP все-таки не dualshock, и проводить комбинации класса QCF+3+4 довольно проблематично. Да и шифтов у PSP всего два, поэтому любители биндить комбинации сразу на четыре шифта будут немного разочарованы.

В игре остались практически все игровые режимы: Quick Battle, Story Mode, Arcade Battle и Practice (схватки в ней теперь происходят в белом кубе, аналоге помещений для тренировок из VF4). Из новых режимов - Attack (аналог Time Attack) и Tekken Dojo. Также в игре по вполне понятным причинам не будет дополнительной игры Tekken Devil Within, но разработчики обещают добавить несколько мини-игр, для которых предусмотрен специальный пункт меню.


А еще Аня очень любит издеваться над мальчиками


Пшел вон с арены!

Tekken: Dark Resurrection



Electric Wind God Fist (EWGF) в действии

Местный зоопарк. Полено против кенгуру

Хочу бандану, очки и модную футболку!

Фетишизм весьма распространен среди игроков, и Namco это прекрасно понимает. При наличии в кармане большой суммы заработанных в боях игровых денег игрок может принарядить своего персонажа, как его душе угодно. Хотите саккат и маску демона на Рейвена? Пжалста. Каску Джеку 5? Нет проблем. А может, лапки кошечки Хиаою? Главное - щедро отсыпайте кровно заработанные монетки. Зато когда выйдете на бой против живого соперника (игра поддерживает wireless-соединение), можете запросто сразить уже одним крутым прикидом.

Подобный режим как раз и разрабатывался для настоящих фанатов игры, которые, помимо зубрежки комбинаций персонажей, стараются выделиться из толпы клонов.

Помимо этого в Японии (а иногда и во всем остальном мире) можно приобрести практически весь набор различных аксессуаров и фигурок (подробности - во врезке).

Я увижу тебя в аду© Raven

Графическое оформление игры безупречно. На текущий момент можно смело утверждать - Tekken: Dark Resurrection - самый красивый файтинг на PSP. "Наруто", WWE и "Драгонболл" скромно стоят в сторонке и стараются не смотреть на победителя. Движок портативного варианта игры великолепен. При переносе, конечно, и арены и персонажи потеряли в полигонах, но взгляните на скриншоты и представьте эту картинку на экране портативной консоли. Персонажи отлично анимированы и щеголяют красивыми эффектами. Видоизменились и арены. На некоторых сменились погодные условия и время суток. Часть локаций была специально разработана для PSP-варианта игры. Как насчет того, чтобы сразиться в розовом мирке одной очень богатой девочки (хмм, детские мечты Лили)? А может, вам больше по душе напряженная схватка на военной базе под прицелом боевого вертолета?

Со звуком тоже никаких проблем - на месте и все заученные реплики, и знакомые музыкальные темы. Единственный вопрос заключается в том, добавят ли новых?



MONEY, MONEY, MONEY...



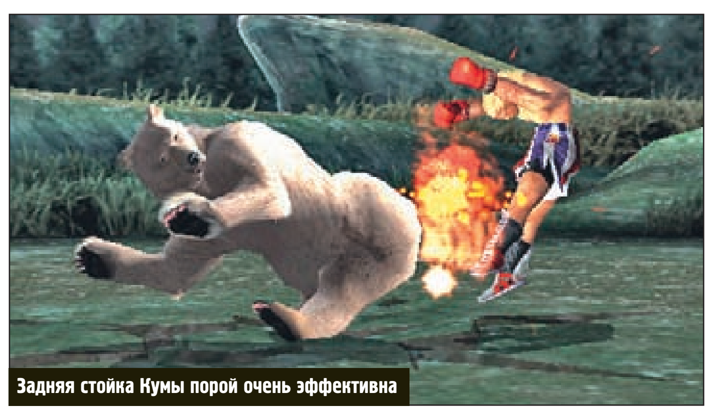
Игрок, серьезно подсевший на файтинг от Namco, вряд ли сможет обойтись без различного сопутствующего игрового мерчандайза. Namco в этом вопросе не прогадала, выпустив всевозможные наборы предметов. Хотите сыграть в аркадный вариант - нет проблем, приобретите специальный джойстик. Футболка и кепка с любимой символикой лежат рядом за совсем "смешные" деньги. Всегда в наличии большой набор различных фигурок, начиная от произвольных комплектов (эдакий кот в мешке) ценой от $5 и заканчивая высокодетализированными статуэтками, цена которых начинается от $100.

Суперхит?

Пока еще сложно говорить о том, станет ли игра настолько популярной, как ее предшественница, ради которой некоторые игроки шли в магазин и покупали PS2. Но уже можно утверждать - Tekken: Dark Resurrection надолго задержится в топах продаж для PSP и будет желанной покупкой не для только любителей файтингов, но и для простых игроков, которые не прочь вечерком на часок другой оторваться. Главное, чтобы вечер плавно не перетек в утро, которое вы встретите за добычей титула Tekken Lord. ©



Извините, поскользнулся!



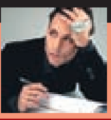
Задняя стойка Кумы порой очень эффективна

God of War II



АВТОР

Владимир ЧАПЛЫГИН



Жанр	Action
Издатель	SCEA
Разработчик	SCEA Santa Monica Studios
Платформа	PlayStation 2
Дата выхода	I квартал 2007
Сайт	www.us.playstation.com



БОЖЕСТВЕННОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ

Власть над собою - высшая власть.
Древнегреческая пословица

Персонаж God of War Кратос не похож на привычных главных героев видеоигр. В отличие от полицейских, спецназовцев, рыцарей, самураев, венценосных особ и тому подобных слегка поднадоевших личностей, он совершает кровавые поступки не ради спасения мира, а исходя из личных меркантильных интересов. Как ни крути, но иногда хорошо быть плохим. Главное - использовать зло с умом. God of War II как раз предоставит вам такую возможность.

История продолжается

В первой части спартанский генерал мастерски разобрался с богом войны Аресом и его приспешниками (Гидра, Медуза Горгона, минотавры и т.д.). Спрятанный в храме (здание на своей спине таскал странствующий по пустыне титан Атлас) ящик Пандоры помог справиться с воинственным богом, который был неугоден остальным обитателям Олимпа. Освободившееся место занял сам Кратос. Казалось бы, нет ни одной зацепки для построения полноценного сиквела. Однако у разработчиков на этот счет иное мнение. Кстати, директора компании Дейва Джафа сменил бывший главный аниматор Кори Барлог. Именно Кори придумал новую сюжетную завязку. Причем она не имеет никакого отношения к тем вариантам, которые были представлены на DVD с God of War в разделе бонусных материалов. Кое-что из не использованных в свое время наработок все-таки пошло в дело, но об этом чуть позже. Сейчас нас интересует судьба Кратоса.

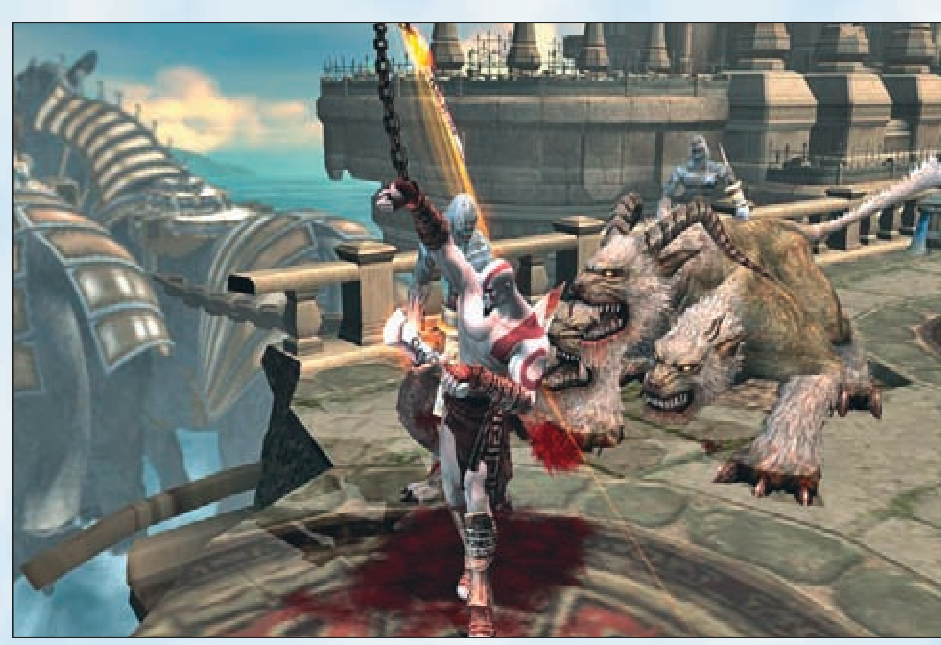
После победы главный герой взошел на освободившийся трон и получил недюжинную силу. Правда, спокойные времена длились недолго. Жители Олимпа невзлюбили выскочку из человеческого

КИНОШНИКИ ВОВРЕМЯ ПОДСУЕТИЛИСЬ



Боимся, продюсерам фильма будет трудно подобрать для столь колоритной роли нужного актера

В конце июня Universal Pictures подписала с Sony Computer Entertainment договор, по которому одна из подконтрольных студий голливудской махины в ближайшее время займется съемками фильма по мотивам God of War. О сюжете, именах актеров, сценариста и режиссера сейчас ничего не известно. Пока что над проектом трудятся лишь два человека: продюсеры Чарльз Роувен (летом 2005 года он прославился удачным продвижением в прокат киноленты "Бэтмен: Начало) и Алекс Гартнер, который до недавнего времени работал в Mosiac Media.





ПОЧЕМУ НЕ PLAYSTATION 3?



Если не случится ничего экстраординарного и руководство Sony вновь не пересмотрит свои планы, то God of War II появится в продаже уже после дебюта PlayStation 3. Разработчики готовы перейти на консоль нового поколения, но чуть позже. Вторую часть они решили выпустить на доживающий последние месяцы приставке по двум причинам. Во-первых, создание игры для новой платформы со значительно улучшенной графикой займет много сил и средств. За столь короткие сроки, которые отделяют релиз первой и второй части, лучше не экспериментировать. Во-вторых, по всему миру полно владельцев PlayStation 2, которые всем сердцем полюбили оригинальную игру, но вряд ли они в скором времени пожелают расстаться с приставкой. Именно на них и нацелена God of War II. Кори Барлог уверен, что этой зимой тираж сиквела уверенно превысит показатели прародителя.

рода. С каждым днем напряжение нарастало, пока Кратоса, как говорится, не попросили явиться с вещами на выход. Разумеется, сокрушителю Ареса такое положение вещей не понравилось, и он решил восстать против Зевса и компании. Что можно противопоставить, пожалуй, самому могучему богу? Оказывается, управа есть на всех. В нашем случае роль управы будут играть Мойры - три дочери Зевса и Фемиды, так называемые сестры судьбы: Клото прядет нить жизни, Лахесис распределяет жизненные жребии, а Атропос в назначенный момент обрезает нить. Сестрицы заведуют судьбами не только простых смертных, но и богов. Найти девушек можно в расположенной на самом краю света Башне Судьбы. Разумеется, детки не хотят вредить отцу, но уж Кратос их как-нибудь убедит.

Чтобы все сияло

К сожалению, новоиспеченный руководитель не желает делиться с прессой остальными подробностями и отделывается стандартными фразами о поднятой планке качества сценария. Зато он постоянно напирает на другой факт. Перед тем, как взяться за создание сиквела, команда внимательно изучила историю коллег из Capcom. Были тщательно проанализированы все ошибки, допущенные японцами во время создания невыдающейся второй части Devil May Cry.

Рецепт приготовления God of War II выглядит следующим образом: за основу берется все самое лучшее из оригинальной игры и оттачивается до кристального блеска. Девиз разработчиков звучит следующим образом: "Если фанаты говорят, что это не может выглядеть лучше, то они просто ошибаются".

Удобство - главнее всего

Больше всего изменения коснутся сражений. По-прежнему основными аргументами Кратоса в борьбе с врагами являются необычные клинки Хаоса, прикованные к его рукам цепями. Само собой, на пути к цели он найдет дополнительные виды оружия так же, как в первой части нашел меч Артемиды. Причем переключаться между оружием разрешат прямо во время сражений, не прекращая выполнение умопомрачительных комбо-приемов. Достаточно нажать лишь одну кнопку. Благодаря данному нововведению можно с помощью цепей подбросить врага под небеса, в прыжке покромсать падающего противника мечами, а уже на земле вонзить в бездыханное тело что-нибудь из нового арсенала.

При этом разработчики держат в уме главнейший принцип всех врачей: "Не навреди". Несмотря на введение в боевую механику достаточно существенных изменений, игроков не должно покидать ощущение полного контроля над персонажем. Все будет организовано просто и предельно удобно.

Примерно так же обстоит дело и по части применения магических способностей. Заклинания следует собирать в комбо и чередовать с простыми ударами холодным оружием. Например, летящий противник останавливается воздушным гарпуном, затем на него насылается торнадо, в результате которого бедолагу подбрасывает аж до самого неба. Если врага не разорвет на мелкие кусочки (все зависит от степени прокачанности спелла), то всегда можно успеть окончательно разделаться с ним на земле.

Prince of Greece

На этом нововведения не заканчиваются. У персонажа появилась доселе невиданная способность при помощи лезвий на цепях захватывать врагов и цепляться за различные предметы. Со стороны данная фича напоминает схожую из Prince of Persia: The Two Thrones. Одни предметы предназначены для того, чтобы спокойно преодолевать пропасти, а другие - для того, чтобы использовать их во время осуществления особо навороченных комбо. Представьте себе следующую ситуацию: в битве с минотавром вы сначала посылаете воздушный торнадо, затем вырываете из стены кусок каменной плиты и бросаете ее в сторону супостата.

Те, кто внимательно изучал дополнительные материалы на DVD с первой частью, наверняка заметили, что изначально разработчики хотели приделать главному герою крылья, но что-то с этой задумкой не срослось. Идею реализуют в



ОСТРАЯ ТЕМА

Внимательные геймеры наверняка запомнили двух полуголых девиц, развалившихся на кровати Кратоса. С ними связана одна забавная история. В God of War была встроена недвусмысленная "пасхалка". Если подойти к представительницам слабого пола и нажать на круг, то камера фиксировала вазу, которая в зависимости от ваших действий начиналась трястись. При этом сцена сопровождалась женскими стонами. Но вернемся ко второй части. Кори Барлог полагает, что особая жестокость и так отсекает от игры детскую аудиторию, поэтому внедрение легкой эротики кашу не испортит. Но после истории вокруг скандального мода Hot Coffee для GTA: San Andreas многие издательства начинают дуть на воду. В общем, окончательное решение "про это" остается за руководством Sony.



сиквеле. Возможность летать появится у Кратоса после мужского разговора с Икаром. Неужели вы думали, что крылья герою достанутся просто так?

Помимо Икара, Кратосу предстоит сразиться с сестрицей знаменитой Медузы Горгоны. Зовут ее Юриэль. В отличие от покойной родственницы, эта тварь очень толстая и прожорливая. За прогрессом в женской моде не следит и диеты не соблюдает. Чтобы не стать ее обедом, придется в обязательном порядке взаимодействовать с окружающим миром, потому что комбо-приемами из ударов и заклинаний ни одного босса не прошибешь.

К сожалению, Икар и Юриэль - это единственные новички, о которых удалось узнать. Об остальных противниках нам ничего не известно. Зато со стопроцентной уверенностью можно говорить, что в God of War II вернется несколько эволюционировавших созданий из оригинальной игры. Так, рогатые твари теперь вооружены двумя топорами и обладают высоким уровнем командного искусственного интеллекта. По одиночке они не страшны, но стоит им собраться вместе с другими существами - пиши пропало.

Старые знакомые научились забираться на спины мощных коллег и управлять действиями ряда слабоумных монстров. Поэтому в поединках на некоторое время следует позабыть о циклопах и церберах и сосредоточиться на истреблении их более башковитых соратников.

Все, что пожелаете

Многие изменения в области игрового процесса подсказали фанаты. В ходе продолжительных дискуссий на специальных форумах выяснилось, что геймерам понравились вращающиеся лезвия в Гадесе. Так что от второй части следует ожидать что-то подобное.

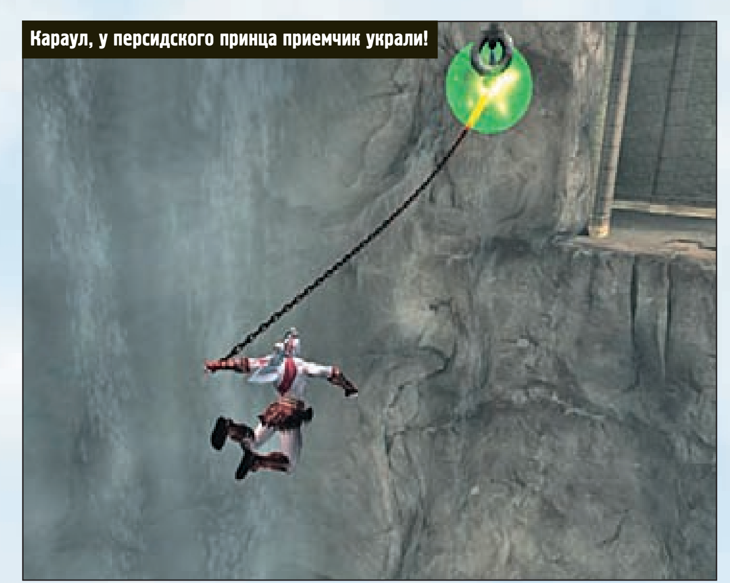
Зато не по душе поклонникам пришлись, так называемые, платформенные элементы, когда после ожесточенного сражения главный герой спокойно скакал с одного места на другое или же тихо спускался вниз по веревке. Без редких затиший перед боем, конечно, не обойтись, но во втором эпизоде их ожидается значительно меньше.

Графика похорошела, но не сильно. Увы, программисты серьезно ограничены техническими характеристиками PlayStation 2. Как ни крутись, выше головы не прыгнешь. Поэтому разработчики стараются компенсировать отсутствие умопомрачительной картинки за счет новых анимаций убийств. Кратос выдирает циклопу глаз, засовывает добычу ему же в глотку и руками сдавливает челюсти, запросто держит дикого вепря за ноги и мечом потрошит ему брюхо; хватает за горло спартанского солдата и отрезает голову его же мечом... Какой ужас! Немедленно уберите детей от страниц журнала!

Кстати, использование оружия противника - это еще одна находка.

Лучше меньше, да лучше

Игровая индустрия знает множество случаев, когда чрезмерное отклонение от прославленного оригинала превращал сиквел хита в достаточно средний продукт. От God of War II ждать каких-то невероятных сюрпризов не следует. Революция была в первой части, вторая же идет по проверенному временем пути эволюции. Нас вновь ожидают эпические сражения, высокий градус жестокости, но только в более привлекательной упаковке. ©



Караул, у персидского принца приемчик украли!

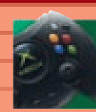


Колдовство, да и только

АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН



Жанр	Survival Horror
Издатель	Atati
Разработчик	Eden Studios
Платформа	Xbox 360
Дата выхода	IV квартал 2006
Сайт	www.edengames.com



ХОТЬ ГЛАЗ ВЫКОЛИ

В темноте,
Очертания тают
В темноте…
Группа "Ногу свело"

Большинство людей боится темноты. Это неоспоримый медицинский факт. Вот и пытаются разработчики всех мастей и рангов запугать нас мрачными узкими коридорами, комнатами с неработающей электропроводкой, слабоосвещенными улицами и тому подобными малосимпатичными местами. А если прибавить звук проливного дождя, шум свирепствующего ветра и странные шорохи, то уровень адреналина в крови подскочит еще выше.

Исторический экскурс

Многие ошибочно считают, что жанр survival horror породила первая часть Resident Evil. Бесспорно, детище Capcom гениально, но справедливости ради следует заметить, что в далеком 1992 году на PC появилась Alone in the Dark. Еще 14 лет назад были сформированы основные законы построения геймплея, которые не нарушаются по сей день. К сожалению, в свое время на консоли игра не пожаловала, зато в 1996 на PlayStation вышел порт второй части. Правда, на фоне более продвинутой в техническом плане "Обители зла" сиквел AitD смотрелся как боксер легковес рядом с супертяжем. В принципе, именно в этот момент сериал покатился по наклонной плоскости. Третий и четвертый эпизоды по атмосферности и глубине проработки характеров персонажей явно проигрывали предшественникам. Последний гвоздь в крышку гроба вбила бездарная экранизация Уве Болла.

Неужели все? Вовсе нет. Боссы Atari отправили увядающий тайтл на реанимацию сотрудникам Eden Studios. Новоиспеченные творцы ночных кошмаров (до этого на их счету были лишь автогонки) полны решимости вернуть сериалу утраченные позиции.

Традициям верны, но все же…

Разработчики не собираются менять сюжет кардинальным образом. Исследователь паранормальных явлений Эдвард Карнби по-прежнему выступает в качестве героя. Просто события перенесутся в современные условия. На сей раз главный персонаж занимается расследованием некоего явления - возможности жизни после смерти. Кстати, в состав команды вошел профессиональный сценарист Лоренцо Каркатеза, успевший приложить руку к созданию фильма "Спящие" 1996 года выпуска и телесериала "Преднамеренное убийство".

Зато будет полностью пересмотрен подход к принципу построения локаций. Если ранее большинство сцен происходили в каких-нибудь мрачных закрытых помещениях, то теперь действо развернется в знаменитом нью-йоркском Центральном парке. Днем это то место, где люди ищут душевного покоя и ощущают себя полностью защищенными. Ночью же тихий уголок мегаполиса превращается в сущий ад.

Дело о 50 сантиметрах

В Alone in the Dark: Near Death Investigation виртуальный парк будет точь-в-точь походить на реально существующий прототип (допустимая погрешность - какие-то жалкие 50 сантиметров). Дело в том, что программисты внимательно изучили снимки со спутника, а также, вооружившись фото и видеокамерами, неоднократно выезжали на место. У жителей Нью-Йорка наверняка возникнет ощущение дежавю, поскольку, помимо знакомых деревьев, в игре им будут встречаться обычные прохожие и даже любители катания на роликовых коньках.

Безусловно, игровой процесс крепко привязан к определенным сюжетным поворотам, но это не означает, что геймерам нельзя отправиться в свободное плавание. При желании можно забросить все и вся и просто заниматься исследованием местности. Более того, некоторые задания будут построены как раз на выборе оптимального пути из нескольких предложенных. Только непонятно, как такое нововведение планируется сочетать со свойственной всем представителям жанра survival horror тотальной заскриптованностью моментов появления противников.

Электрошок

Эволюционный путь развития Alone in the Dark не помог. Сейчас сериалу требуется революция. Эдакая шоковая терапия, после которой больной или погибнет, или выздоровеет. Компания Eden Studios готова рискнуть здоровьем пациента. Нам лишь остается пожелать ей удачи.



Случайно люстры с кусками потолка не обрушиваются



Когда-то зомби служил в полиции

Chromehounds

АВТОР

Neon Knight

Жанр	Tactical Shooter
Издатель	SEGA
Разработчик	FromSoftware
Платформа	Xbox 360
Дата выхода	Июнь 2006
Сайт	www.sega.com

РОДИНА СЛОНОВ

Япония - страна удивительная во многих отношениях. Одной из самых больших загадок до сих пор остается вопрос: почему островитяне так искренне и беззаветно любят боевых роботов? Причем это касается не только многочисленных игр, но и другой важнейшей части японской поп-культуры - аниме. Достаточно вспомнить такие названия, как Gundam, Neon Genesis Evangelion, Transformers, Macross… И это - лишь капля в море. Новинки появляются регулярно. Остается только дивиться, насколько жизнеспособна казалось бы давно изжившая себя идея.



БЫСТРЫЙ И ЖЕЛЕЗНЫЙ

Автопушка "Гладиатора" выплюнула двойной заряд и попала "Лесному Волку" прямо в центр корпуса. Снаряды из обедненного урана разнесли ферроволокнистую броню и впились во внутренние структуры, через которые воин ощущал себя единым целым с роботом.
Майкл Стакпол. "Рожденный для войны" (цикл Battletech)

Фразу "однажды японские разработчики решили сделать игру про боевых роботов…" уже давно можно использовать как анекдот. Воистину, удивительное рядом: выжатая, как лимон, идея противоборства фантастических гигантских машин с годами не утрачивает ни актуальности, ни потребительского спроса.

Чего ждать от создателей сериала Armored Core? Правильно, очередную сказочку о противостоянии разномастных консервных банок величиной с трехэтажный дом и весом тонн этак под пятьдесят (а то и все сто), вооруженных самым мощным оружием, какое только можно придумать. "В чем новизна?" - спросите вы. "А она вам нужна?" - ответят потомки мудрых самураев и загадочно улыбнутся.

И то верно: зачем изобретать велосипед, когда можно взять готовый мотоцикл? Chromehounds не обещает чего-то необычного, она лишь призвана стать воплощением знакомых идей, вышедших на новый уровень технических возможностей Xbox 360.

Поверьте глазам своим

Прогресс графических технологий очевиден. Почти фотореалистичную картинку такого качества прежде можно было увидеть лишь в дерзких мечтах. Все внимание деталям. Один из официальных видеороликов демонстрирует пейзаж разрушенного города, где чуть ли не каждая соринка под ногами мехов интерактивна, где каждая чудом уцелевшая стенка дома - далеко не самое надежное укрытие от шквального огня. Взрывы, всполохи, все прочие спецэффекты выполнены, что называется, "красивее, чем в жизни". Природные локации детализацией ничуть не уступают урбанистическим. Чего стоят одни только отражения в воде! Но как же сами модели боевых машин? Они великолепны! Огромные, проработанные до последней мелочи, невероятно реалистичные, со следами повреждений на пострадавших от вражеского огня участках брони… А еще их много. Очень много.



Модель со спутниковым телевидением и встроенным холодильником



Никогда не понимал, как такие большие пушки держатся на таких маленьких креплениях

СФЕРЫ ВЛИЯНИЯ

Так уж исторически сложилось, что два наиболее ярких игросериала, посвященных судьбам боевых роботов, четко и почти без исключений придерживаются одного типа платформ. Armored Core - исконно консольная серия, и ее потомок Chromehounds пока что тоже заявлен как эксклюзив для Xbox 360. В свою очередь, MechWarrior - достояние "писишной" публики, однако две части все же появлялись и на приставках.


Красота + страшная сила

Тактическая составляющая должна стать основой игрового процесса. Прежде всего, следует определиться, какого класса мех вам нужен: легкий разведчик, тяжелая артиллерия, снайпер прикрытия и т.д. Поскольку все действия планируется осуществлять в команде, ваша роль в битве будет зависеть от специализации выбранного робота. Поклонники серии MechWarrior должны чувствовать себя как дома: им система управления группой юнитов посредством отдачи приказов наверняка прекрасно знакома. Разница заключается лишь в том, что боевые звенья здесь могут включать в себя до шести машин, и роль командира не обязательно отведена именно вам. Наблюдать за происходящим можно, как от первого, так и от третьего лица.

Как известно, любая битва начинается еще в ангаре. И побеждает не всегда тот, кто быстрее и точнее стреляет, а тот, кто лучше подготовился к схватке. Возможности тюнинга потрясут даже бывалых игроков! К услугам юных инженеров-экспериментаторов десятки видов кокпитов, шасси, брони, стволов - в конечном итоге, сотни вариантов оснащения меха. Добавьте к этому чисто визуальные прибамбасы - смену окраски, отличительных знаков и эмблем - и вы получите бескрайнее поле для креатива.

Мы вместе

Вынесенный в подзаголовок девиз Кости Кинчева как нельзя лучше подходит этой игре, поскольку главной ее составляющей, вне всякого сомнения, является онлайн-мультиплеер. Обычные сражения - базовый элемент, который наверняка уступит популярностью сетевым баталиям, стать участниками которых смогут до двадцати игроков. Непосредственно в боях столкнутся не более двенадцати за раз. Разумеется, и здесь все крутится около командных взаимодействий: посредством живого общения участники команды будут координировать свои действия, распределять функции и получать помощь от товарищей. Разработчики обещают более сотни карт, каждая из которых потребует тщательного изучения с целью наиболее эффективного использования особенностей ландшафта. Достижения самых расторопных геймеров непременно найдут отражение на досках почета.

Однопользовательский режим тоже планируется. Более того, в нем даже предполагается наличие сюжета. Впрочем, традиционно ненавязчивого и служащего скорее бантиком на нарядной упаковке торта, нежели неотъемлемым элементом самого продукта. Дело происходит примерно в наши дни, но в некой параллельной реальности. Три особо развитых нации выясняют, которая из них более достойна претендовать на мировое господство. Очень милая и непосредственная банальщина длиной в четыре с лишним десятка миссий. В принципе, тоже неплохо, могло быть и хуже.

Финальный залп

Число поклонников игрушек вроде Armored Core от года к году лишь множится, несмотря на определенный застой в жанре. Xbox 360 изначально была задумана как система, способная преподнести новые ощущения в заранее очерченных рамках. Усовершенствование, насколько это возможно физической модели, улучшение всевозможных визуальных эффектов и ставка на онлайн - таков, по мнению разработчиков, путь прогресса на текущий момент. Что ж, если они правы, то это подтвердится успехом Chromehounds.


Луч света в желтом царстве



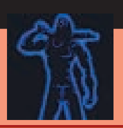
Осталось пройти лишь зеленую милю...

Stranglehold



АВТОР

Neon Knight



Жанр	Action/Adventure
Издатель	Midway
Разработчик	Midway
Платформа	PS3, Xbox 360
Дата выхода	Ноябрь 2006
Сайт	www.midway.com



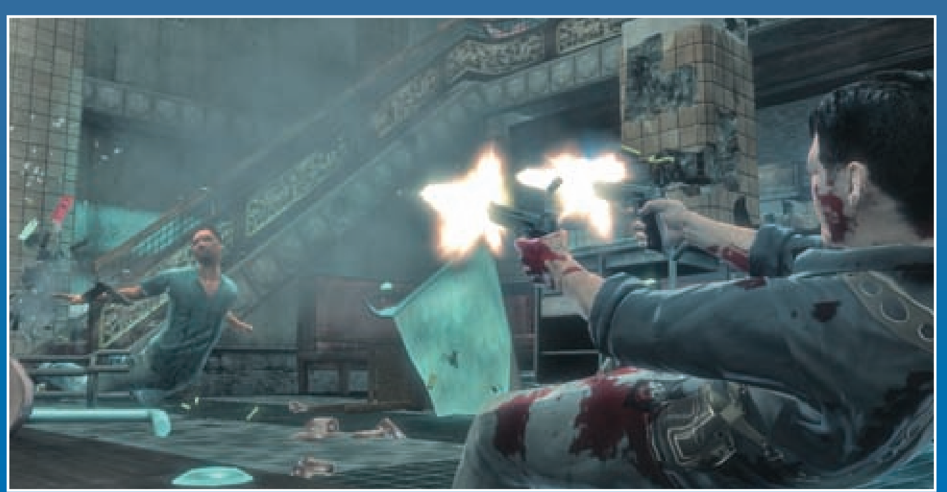


ТАНЕЦ С ПИСТОЛЕТОМ

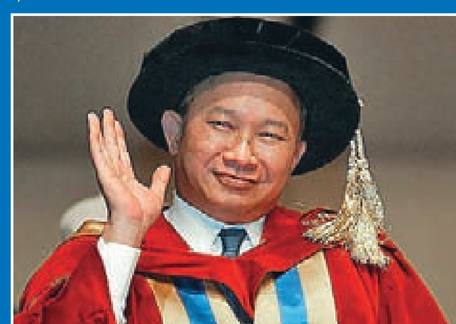
Чтобы стрелять в человека, мой мальчик, нужен не только меткий глаз, но и твердая рука.
Из кино про ковбоев

"Гонконгский боевик" - практически самостоятельный жанр в рамках обобщенного понятия "экшн". Отличают его прекрасно поставленные рукопашные схватки и сумасшедшие перестрелки, невероятное количество жертв на квадратный сантиметр кинопленки и не особо напрягающие извилины зрителя сюжеты. Как и полагается, в данном поджанре существуют свои признанные авторитеты.

Одной из самых ярчайших звезд на обозначенном небосклоне, вне всякого сомнения, является легендарный Джон Ву, не так давно повесивший на спинку своего режиссерского кресла модный костюм геймдевелопера. Именно под чутким руководством создателя таких покорителей мирового проката, как "Трудная мишень" и "Миссия невыполнима 2", уже достаточно продолжительное время (более трех лет) идет разработка интерактивного гонконгского боевика Stranglehold, являющегося продолжением вышедшей в 1992-м году ленты "Круто сваренные" (Hard-Boiled). В центре повествования снова находится судьба инспектора Текилы - весьма колоритного героя, харизматическая внешность которого позаимствована у знаменитого актера Чоу Юн-Фата. Собственно говоря, он же и исполнял аналогичную роль в фильме, правда, будучи несколько помоложе и постройнее. Что же на этот раз стряслось? Расследуя одно из многочисленных в своей карьере уголовных дел, Текила столкнулся с некой русскоязычной преступной группировкой, которая по собственному скудоумию решила похитить бывшую жену инспектора. Стало быть, некогда благоверную придется спасать, а заодно и завершить расследование деятельности злоумышленников. В общем и целом - снова мафия, снова ярко выраженные личные мотивы главного "стрелочника", снова "полицейский по ту сторону закона". Ничего неожиданного, увы.



КРУЧЕ ТОЛЬКО ГОРЫ



Нельзя сказать, что вышедший в 1992-м году фильм Джона Ву "Круто сваренные" (Hard-Boiled) стал чем-то знаковым для киноиндустрии, однако среди поклонников творчества режиссера данная работа котируется достаточно высоко. История повествует о том, как крутой полицейский по прозвищу Текила сражается с одной из многочисленных гонконгских Триад, преследуя помимо прочего и личную цель - отомстить за гибель напарника. Объединив усилия с работающим под прикрытием агентом Тони, герой Чоу Юн-Фата топит в гангстерской крови чуть ли не весь мегаполис. Джон Ву блестяще выступил в роли постановщика многочисленных перестрелок - именно зрелищность является основным достоинством практически всех его картин, и эта не исключение. В остальном же - это обычный боевичок, с минимумом глубокомысленности и множеством спецэффектов.

К счастью, Джон Ву верен себе не только в примитивизме сюжетной базы (впрочем, поостережемся делать скоропалительные выводы насчет истории в целом), но и в самом главном - отработке боевых сцен. Будучи прекрасным акробатом, герой Чоу Юн-Фата напрыгал добрый десяток (а то и больше) потрясающих трюков, пируэтов и прочих па-де-де, каждый из которых предусматривает обращение с каким-либо видом огнестрельного оружия. Повинуясь джойстику, грузноватый на вид Текила виртуозно летает над лестничными перилами, резво катается по полу и на пятой точке по столам, параллельно отстреливаясь с двух рук и круша попадающиеся на пути декорации. Объем действия превосходит самые смелые ожидания: противники собираются толпами, и вовсе не исключительно ради того, чтобы эстетично умереть. AI каждого из них способен до-



ставить массу неприятностей, что лишь добавляет острастки. Не обошлось дело без давно ставшей неким "элементом обязательной программы" фичи Slow Motion, обозванной "Tequila Time", а на сладкое для поклонников тотального разрушения разработчики приготовили нечто со страшным названием Massive Destructibility (зарегистрировав при этом словосочетание "Massive D" как отдельный товарный знак).

В основе технического исполнения лежит изрядно доработанный и подретушированный "движок" Unreal 3.0 engine, помноженный на Havok physics system. Благодаря столь внушительному сочетанию, игра сможет похвастать прекрасной фотореалистичной графикой со множеством выглядящих более чем естественно источников освещения, превосходной анимацией персонажей (в том числе - лицевой), высочайшим уровнем адекватности поведения всех без исключения объектов и потрясающей интерактивностью. Одни и те же места могут смотреться иначе при каждом новом прохождении по той простой причине, что игроку непременно придется отстрелить какую-нибудь новую деталь, которая поможет организовать импровизированное укрытие или просто изменит помещение до неузнаваемости. Действие развернется на территории и в окрестностях двух крупных городов - Гонконга и Чикаго, каждый из которых весьма похож на свой прототип из реальной жизни. Локации при этом весьма разнообразны. Тесные комнаты, забитые по самую макушку врагами, динамично сменяются открытыми пространствами или живописными пейзажами на природе; в любом случае градус действия ожидается исключительно высоким.

Скажем прямо, ничего принципиально нового разработчики Stranglehold нам не обещают, но мы ведь и не привереды какие-нибудь, правда? Лишь бы все это дело оказалось играбельным. Будем надеяться, что стоящие за проектом имена обеспечат соответствующее качество продукта. А пока что придется запастись терпением и ждать грядущую E3, которая наверняка даст ответы на многие вопросы. Там и до релиза недалеко. ©



ЖАЛИТЬ КАК ПЧЕЛА

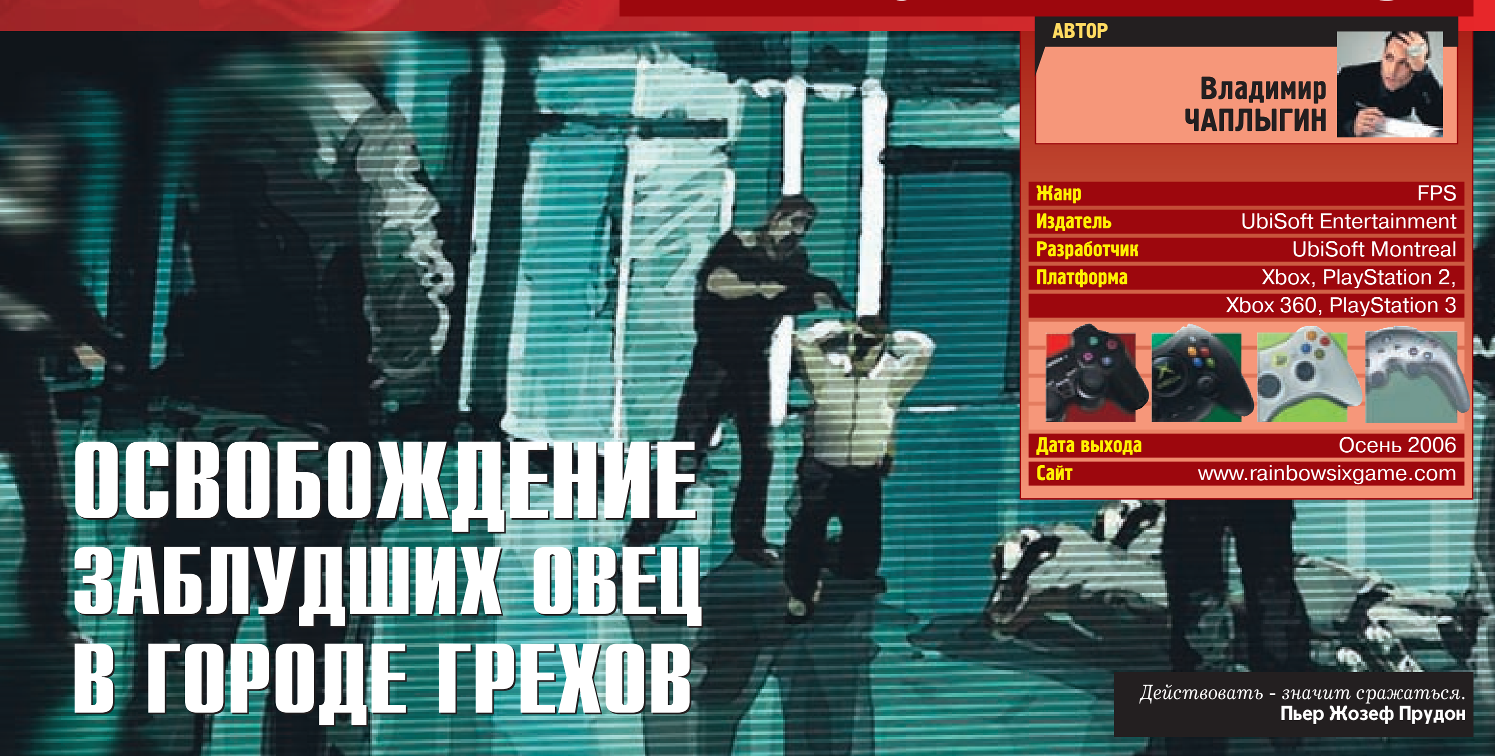


Чоу Юн-Фат (Yun-Fat Chow) - актер, сделавший себе имя благодаря участию в переполненных драками и перестрелками гонконгских боевиках. На западе многие из его работ (особенно ранние) известны не столь хорошо, однако названия вроде "Крадущийся Тигр, Затаившийся Дракон", "Пуленепробиваемый монах" или "Убийцы на замену" наверняка не раз попадались на слух и нашим читателям. С Джоном Ву актер встретился на съемочной площадке во время работы над двумя частями картины "Светлое будущее" (1986-1987 гг.). В дальнейшем их творческие пути пересекались во время создания комедийного боевика Criss-Cross Over Four Seas, а в данный момент Чоу задействован в съемках третьей части "Пиратов Карибского моря".

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

Жанр	FPS
Издатель	UbiSoft Entertainment
Разработчик	UbiSoft Montreal
Платформа	Xbox, PlayStation 2, Xbox 360, PlayStation 3
Дата выхода	Осень 2006
Сайт	www.rainbowsixgame.com



ОСВОБОЖДЕНИЕ ЗАБЛУДШИХ ОВЕЦ В ГОРОДЕ ГРЕХОВ

Действовать - значит сражаться.
Пьер Жозеф Прудон

До старта операции остались считанные секунды. Командир проверяет степень готовности бойцов и их расстановку. Все в порядке? Пора действовать! Увесистая деревянная дверь с навороченным замком не способна сдержать удар молота. К неоновому свету ламп добавляются лучи подствольных фонариков и лазерные целеуказатели. Спустя мгновение раздается фирменный стрекот пистолетов-пулеметов H&K MP5 с глушителями и звук падающих на землю тел преступников. Да-да, вы не ошиблись, это вновь работает международное спецподразделение по борьбе с терроризмом "Радуга".

Назад к истокам

Некоторые читатели могут заявить, что нечто подобное они встречали и раньше в предыдущих эпизодах Tom Clancy's Rainbow Six, и до новых приключений бесстрашных борцов за всеобщий мир и спокойствие им нет никакого дела. Дескать, чего мы там не видели. С учетом того, что последняя серия не оправдала возложенные на нее ожидания, подобные доводы выглядят вполне обоснованными.

Однако разработчики спешат заверить всех сомневающихся в обратном. Французское издательство UbiSoft Entertainment, как и многих геймеров, не удовлетворил контент Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, наполнением которого занималась американская компания Red Storm Entertainment. Вволю наигравшись с примитивными аркадными элементами, сериал обращается к былым традициям. Во главе угла, как в старые добрые времена, теперь стоит Его Величество Реализм с развернутой системой командного взаимодействия. За возврат к истокам отвечает аж 150 человек из монреальского отделения UbiSoft. Дело в том, что у этой студии уже есть опыт поднятия сериала с колен на ноги (вышедший после долгого перерыва Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield воспринимался как настоящее откровение).

Небесная кара в Городе Грехов

Правдоподобие правдоподобием, но без достойного сюжета хорошей игре никак не обойтись. До недавнего времени террористы всех мастей тщетно пытались прибрать к рукам заводы по производству компонентов оружия массового поражения, распылить на центральной улице какого-нибудь европейского мегаполиса ядовитый газ или же захватить в заложники группу ни в чем не повинных граждан. Эти и многие другие "мелкие пакости" они предпочитали делать в различных концах света. В следующей мис-



Слаженная командная работа - залог успеха любой операции



Цель вожака - не лезть в бой с шашкой наголо, а правильно распределять ресурсы стаи

Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas


Первый террорист получил пулю в живот, а вот второй успел сориентироваться и открыть ответный огонь

сии события происходили уже в другой стране, в крайнем случае - в ином населенном пункте.

В новом эпизоде сериала главным объектом атаки нехороших парней выступит Лас-Вегас. Кстати, местные жители в разговорах о своей малой родине куда чаще употребляют словосочетание Город Грехов, нежели официальное название. Забавно, узаконенная властями США столица азарта, построенная на деньги организованной преступности, может серьезно пострадать от нарушителей правопорядка. Особое внимание разработчики хотят уделить центральной улице под названием The Strip. Ее длина составляет 6.44 километра. Проспект буквально усеян отелями, игорными домами и ночными клубами. Кстати, свое недовольство высказали владельцы знаменитого казино Caesar Palace. Дескать, негоже виртуальным террористам убивать тех, кто захотел спустить состояние однорукому бандиту или опустошить карманы за столом с блэкджеком.

Разумеется, грамотно "разрулить" сложившуюся ситуацию способны только оперативники "Радуги". Команду возглавляет бесстрашный Логан Келлер. Словно в сказке про трех богатырей, главного героя сопровождает двое добрых молодцев. В роли Добрыни Никитича выступает подрывник Майкл Уолтерс, а на месте Алеши Поповича - снайпер/хакер Джанг Парк. Не обошлось и без краснодевицы - штурмана Джоанны, чей приятный голос будет периодически доноситься из миниатюрного наушника.



Как снег на голову

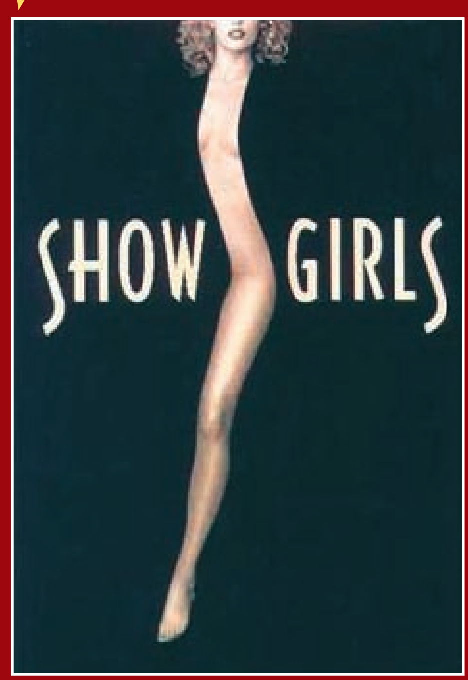
В отличие от предыдущих частей сериала, в Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas игровое пространство не будет ограничено невидимыми заборами. Вам разрешат по старинке заходить в здание через главный ход на первом этаже. Хотя свежая перспектива вскарабкаться по стенам на крышу с помощью кошек, после чего внезапно съехать вниз по веревкам и перестрелять опешивших врагов смотрится более оригинально.

Вот еще один пример нелинейности прохождения миссий. Действия происходят в стенах 80-этажного небоскреба. По рации поступает информация о том, что двумя пролетами ниже террористы захватили в заложники несколько человек, в том числе маленьких детей. Ваши действия? Безусловно, можно спуститься по порожкам и прорваться через единственную дверь, которая уже давно находится под прицелом противника. Если повезет, дело обойдется парой-тройкой раненых из числа личного состава. Но куда интереснее открыть окно, встать на подоконник, пройтись по парапету, по пожарной лестнице спуститься к нужному окну, разбить ногой стекло, сигануть на пол и моментально выйти в дамки.

Коллективные забавы

Помимо одиночной кампании, ожидается полноценный сетевой режим. На данный момент его концепция еще не ут-

ТО, О ЧЕМ СТАРАЮТСЯ НЕ ГОВОРИТЬ



Разработчики обещают с достоверной точностью перенести в игру чуть ли не каждый метр Лас-Вегаса, а также в мельчайших подробностях воспроизвести его жизненный уклад. Боимся, что полностью передать особенности пребывания в этом городе у UbiSoft Montreal не получится из-за цензурных соображений. Дело в том, что, помимо игорных заведений, львиную долю денег местным деловым людям приносит так называемая сфера предоставления услуг сексуального характера. Стоит гостю пройти по Стрипу хотя бы десяток шагов, как тут же к нему подскочит агрессивно настроенный мексиканец и всучит несколько открыток с рекламой стриптизерш, проституток и разношерстных заведений. Таких зазывал по городу ходит несколько сотен. Статистика утверждает, что за одну ночь свое тело оголяют более двух тысяч стриптизерш. Теперь представьте, насколько сильно развита данная сторона бизнеса. В последнее время владельцы казино стали бить тревогу. Если раньше среднестатистический посетитель Лас-Вегаса тратил хотя бы 20-30 долларов на игровые автоматы, то теперь он предпочитает оставлять эту сумму в стрип-баре.


"...а город подумал: "Ученья идут"


Правильно, правильно: лучше перестраховаться и бросить гранату

верждена. Известно лишь то, что геймерам разрешат создавать персонажа по своему образу и подобию. Процедура выглядит стандартно: в специальном меню задаются параметры роста, веса, выбирается цвет полос, прическа, оттенки камуфляжа и так далее.

Еще со 100% уверенностью можно утверждать, что в Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas будет встроен специальный фильтр игроков. Новички, которые только-только начинают знакомиться с различными премудростями сетевого режима, не попадут к тем, кто уже режется в мультиплеер больше 200 часов. Еще одна интересная многопользовательская фича - выдача бонусов за особое мастерство. Например, если 20 раз подряд убивать противников точным выстрелом в голову, то в качестве приза выдадут стильный бронежилет розового цвета.

Почувствуйте разницу

Старт разработке был дан в начале 2004 года. Игра работает на новом движке, заимствованном из Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter. Напомним, это графическое ядро изначально затачивалось преимущественно под мощности приставок нового поколения. Однако девелоперы решили не сбрасывать со счетов потихоньку доживающие свой век Xbox и PlayStation 2. Разумеется, на этих двух платформах графика будет выглядеть не столь впечатляюще. Под нож пойдут многие интересные фичи. Например, моделирование отражений в каждом из мелких кусочков разбитого зеркала в режиме реального времени или же эффект затемнения от различных предметов, закрывающих источники искусственного освещения (городская иллюминация, свет от игровых автоматов, яркие огни витрин магазинов и так далее).

На Xbox 360 и PlayStation 3 картинка выглядит просто потрясающе. Шутка ли, каждый ноготь на пальце рендерится и детализируется отдельно. Персонажу достаточно сделать взмах рукой, чтобы встроенная в движок специальная система анализа динамического отбрасывания теней изменила освещенность всего тела.

К классическому взгляду из глаз добавится вид от третьего лица. Больше всего дополнительный вариант обзора напоминает Perfect Dark Zero, когда камера располагалась за плечом главной героини.

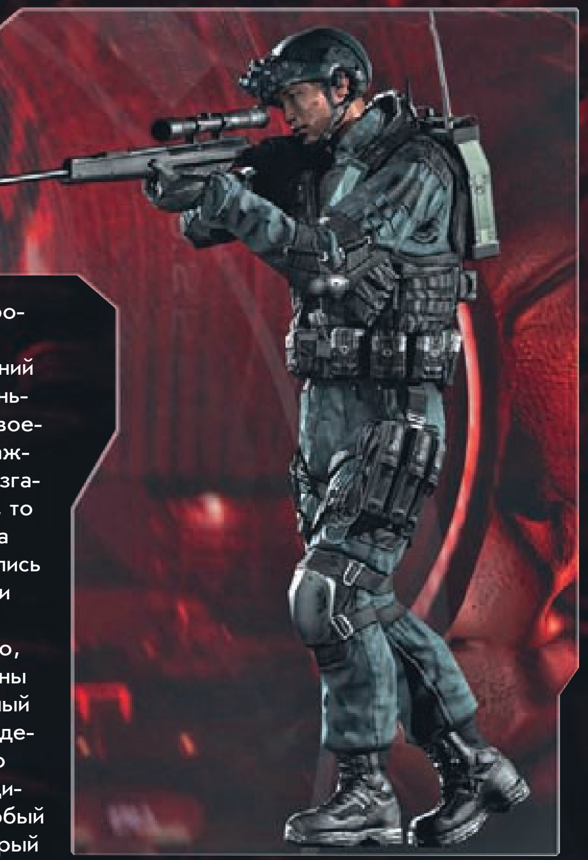
Мечта идиота - устроить погром в казино

Сотрудники UbiSoft Montreal утверждают, что они превратили разрушение различных объектов в эдакую увлекательную мини-игру. Правдоподобной физической моделью обладают все предметы окружающего мира. Оконные стекла реалистично разлетаются на сотни мелких осколков. Огромная неоновая вывеска способна взорваться от одной очереди. Стены, колонны, игровые автоматы служат в качестве пуленепробиваемых укрытий.

Не остался в стороне от улучшений и искусственный интеллект. Если раньше поведение врагов напоминало своеобразную игру в deathmatch, где каждый управляемый кремниевыми мозгами противник выступал сам за себя, то теперь сражения больше походят на team deathmatch. Изменения коснулись и действий напарников. При желании Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown можно было пройти самостоятельно, без малейшей поддержки со стороны боевых товарищей. В Vegas подобный вариант недопустим априори. Игра делается так, чтобы геймер постоянно нуждался в помощи команды. Специально для этого даже придуман особый механизм обмена репликами, который напрямую связан с определенными игровыми событиями.

Огонь на поражение

Сотрудникам UbiSoft Montreal не позавидуешь. Издательство вновь поставило перед ними задачу возродить сериал Tom Clancy's Rainbow Six и обязательно поднять его на доселе недоступную высоту. Если у виртуальных борцов с террористами имеется право на ошибку, то у разработчиков такой роскоши нет. В реальной жизни рестарт уровня не допускается. Сейчас кажется, что разработчики прицелились в самое яблочко. Насколько точным окажется их выстрел, мы узнаем этой осенью. ©





Жанр	FPS
Издатель	Groove Games
Разработчик	Digital Extremes
Платформа	Xbox
Дата выхода	Июнь 2006
Сайт	www.groovegames.com

ПЕДАЛЬНЫЙ ТУРБОДВИГАТЕЛЬ

Быстрая походка и взгляд безумный,
Поэтому меня называют чугунный
Песня "Чугунный Скороход"

Кто бы мог подумать: обычная на вид "стрелялка", создаваемая к тому же на базе изъеденного молью "движка" Unreal Engine, претендует на лавры не просто хита, а хита с изюминкой. Правда, пока только на словах.

Как говаривал в таких случаях мудрейший дед Макар Игнатьич (царствие ему небесное), "не можешь наколоть дров сам - сопри их у соседа". Digital Extremes, похоже, эта мудрость не в новинку. Не поэтому ли они решили слепить очередное творение из той кучи наработок, что волочатся за жанром долгие и долгие годы? Изюминка же, по мнению девелоперов, заключается в том, что игрок может выбрать принадлежность к одной из трех рас, обладающих уникальным вооружением. Аплодируем стоя, слезы умиления вытираем рукавами. А еще нам дадут покататься на четырех видах боевой техники. Задние ряды падают в обморок от восторга. А в мультиплеере будут доступны все дополнительные виды оружия, которые удастся открыть в single-режиме. Ну, тут уж самое время пасть ниц и благоговейно воздеть руки к небу, нашептывая название игры как молитву.

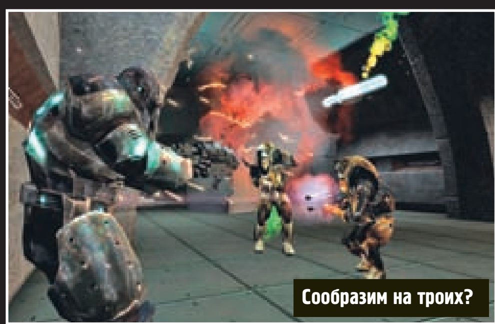
К чему такое откровенное издевательство над еще даже не вышедшим проектом? Да к тому, что некоторые не особо испорченные совестью разработчики, похоже, держат публику за тот самый "пипл", который все "схавает", но наш журнал с таким положением вещей мириться не намерен. Какие новые ощущения может подарить игрокам мультиплеер, три из четырех режимов которого называются Death Match, Team Death Match и Capture the Flag? Что потрясающего в наличии двадцати пяти многопользовательских карт? Какие откровения готовит потенциальным покупателям возможность апгрейдить стволы? Да и вообще, что хорошего можно ожидать от создателей зевотно-коматозной Pariah?

Тем не менее, поводов ждать эту игрушку существует как минимум два. Во-первых, какой бы примитивной ни выглядела завязка сюжета, разработчики обещают наличие детально проработанной виртуальной вселенной, где каждая из сторон действует с определенной мотивацией и по собственному сценарию. Более того, намечается даже небольшой стратегический элемент: вы сами будете выбирать на состоящей из шестнадцати участков карте территорию для следующей атаки. Иначе говоря, последовательность уровней зависит от выбора игрока. Во-вторых, Xbox уже на сходе, и других более-менее серьезных FPS-проектов с упором на онлайновый мультиплеер ни в обозримом, ни в отдаленном будущем может больше не появиться. А ведь идея устроить феерическую разборку на шестнадцать персон смотрится привлекательно вне зависимости от многих негативных факторов.

Так или иначе, чудес ждать не стоит. Красивые обещания - хлеб PR-отделов заинтересованных в коммерческом успехе компаний, и пиарщики Groove Games свой бутерброд с бужениной отрабатывают честно. Мы, в свою очередь, не менее честно предупреждаем наших читателей: у WarPath налицо все признаки дешевого ширпотреба.



Товарищу, видимо, забыли объяснить, что красные флаги уже не в моде


Сообразим на троих?

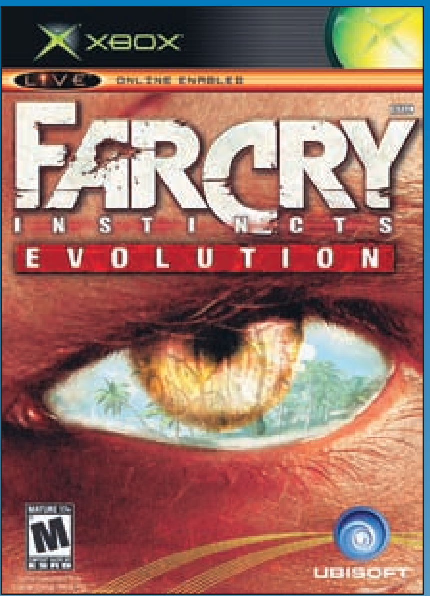

И от тепловизора нам не спрятаться, не скрыться...



Физиологам следовало бы поразмыслить насчет взгляда на инстинкт самосохранения как на кардинальный инстинкт органического существа.
Фридрих Ницше

АВТОР

Владимир ПУГАНОВ



Жанр	FPS
Издатель	Ubisoft
Разработчик	Ubisoft Montreal
Платформа	Xbox
Сайт	farcrygame.uk.ubi.com/evolution/

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Сюжетная линия	9	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

8.2

Желтое буркало, грозно пялящееся на нас с игровой коробки, намекает, что очередного путешествия по джунглям не избежать. Придется опять взять в руки слегка залежавшееся с момента выхода Far Cry Instincts оружие и начать борьбу за право на жизнь. Добро пожаловать в тропический ад, Джек Карвер, здесь вам вновь предстоит оросить окрестности кровью и свинцом. И не забудьте дать волю своим инстинктам.

Умение Джека влипать в истории может на равных соперничать с его мастерством по части владения всевозможным оружием. Причем горький опыт, полученный в Far Cry Instincts, не пошел на пользу герою. В очередную переделку его, по традиции, втравила симпатичная особа. Впрочем, не последнюю роль сыграла и жажда легкой наживы, присущая Карверу.

Напомним, что в первой части благодаря знакомству с "журналисткой" Валерией Кортез наш Джек потерял яхту (она же - единственный источник дохода) и начал тихо спиваться в местном пляжном баре. От окончательного падения на социальное дно и бонусов в виде цирроза и "белки" бывшего перевозчика спасло появление на горизонте фигуристой брюнетки Кэйд. Вспомнив про один из своих главных инстинктов, Джек не упускает возможности близко познакомиться с дамой. В, извините, процессе выясняется, что Кэйд зарабатывает на жизнь довольно неженским способом - она торгует оружием. Предложение, сделанное ею Джеку, стать "экспедитором" было подкреплено обещанием неплохого денежного вознаграждения. Устоять перед женскими чарами Карвер, долг которого за выпивку приближался к бюджету африканской страны, не смог и согласился помочь.

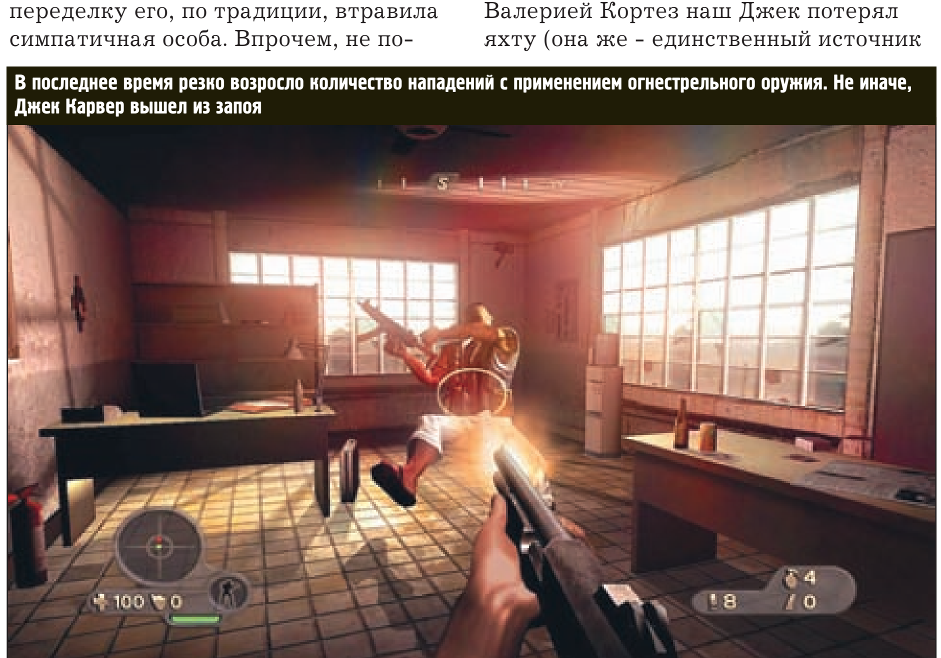
Тихая встреча с покупателями крупной партии стволов нарушается нападением местных повстанцев. Отбив атаку аборигенов, Джек узнает, что встреча, спланированная Кэйд, проходила с участием высокопоставленного правительственного чина, который словил пулю, а то и десять. Короче, чинов-

Уценка?

Подробная рецензия на Far Cry Instincts был опубликована в пятом номере "Консоли" за прошлый год. Игра удостоилась заслуженной оценки в 8.7 баллов. Почему же Evolution получил меньший рейтинг? Неужели он хуже предшественника? Совсем нет, просто количественные изменения (а в Evolution присутствуют именно они) не всегда являются качественными. Главный недостаток новой игры заключается в слабой сюжетной линии, которая, к тому же, проходится быстрее оригинала.

В братском "Консоли" журнале "Навигатор игрового мира" Far Cry Instincts Evolution пошел бы по "статье" add-on и рейтинга бы вовсе не удостоился. Но поскольку различные дополнения, обновления и прочие расширения в приставочном мире продаются как отдельные игры (пусть и за меньшую цену, чем оригиналы), то оставлять Evolution совсем без оценки нам показалось нецелесообразным.

В последнее время резко возросло количество нападений с применением огнестрельного оружия. Не иначе, Джек Карвер вышел из запоя




Горе-гонщики не знали, что у меня для них был приготовлен сюрприз

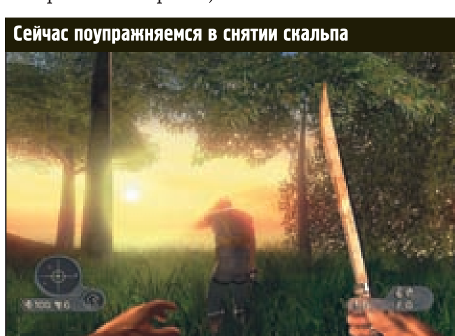
ник мертв, а убийство "повесили" на Карвера. Теперь за его голову назначено вознаграждение. Здравствуйте, старые добрые неприятности, мы по вам так скучали.

Джунгли зовут!

Far Cry Instincts: Evolution можно охарактеризовать чужеродным для слуха консольных геймеров словом add-on. Ничего принципиально нового в игре нет. Набор изменений для expansion pack`а классический: пополнился автопарк (добавлены модели лодочек и тяжелый грузовик), арсенал (управляемые бомбы, взрывающиеся, когда нам это надо, коктейли по рецепту Молотова и отравленные дротики) и завезли несколько тонн свежего пушечного мяса (в Evolution им стали пираты, повстанцы и, как обычно, мутанты).

Сюжетная кампания сократилась, пожалуй, вдвое по сравнению с первой частью. Зато уровни стали более просторны и позволяют игроку выбрать наиболее удобный путь к целям. Врагов тоже заметно прибавилось, и теперь не всегда удается расправиться с ними с наскока.

Что касается оружия, то при помощи управляемых бомб мы можем ронять смотровые вышки на грешные головы пиратов (экономим одновременно патроны и нервы!). Поклонники тихой расправы порадуются бесшумному убийству противников при помощи бамбуковой трубки и отравленных дротиков.


Сейчас поупражняемся в снятии скальпа

Поскольку действие игры разворачивается после событий прошлой части, Джек по-прежнему обладает приобретенными сверхспособностями. Так что пиратов и повстанцев, а за кампанию - и мутантов можно не только отстреливать и взрывать, но и бить чудовищной силы апперкотами.

Far Cry v. 2.0.

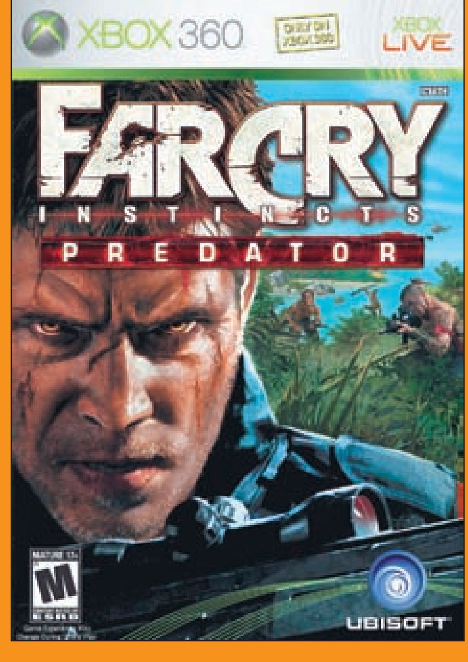
Графика и музыка практически не изменились по сравнению с прошлой частью. Нас все так же ожидают зеленые заросли, желтый песок и синее море. Впрочем, думаем, никто и не ждал от Evolution визульно-графического прорыва, ведь изначально было ясно, что новая история о Джеке Карвере - не более чем довесок к Far Cry Instincts.

Фанаты консольного Far Cry обязательно должны обратить на Evolution внимание, а тем, кто в свое время пропустил первую часть, все же лучше начать знакомство с Far Cry Instincts. Сюжетная компания в оригинале длиннее, да и сторилайн поинтереснее. ©

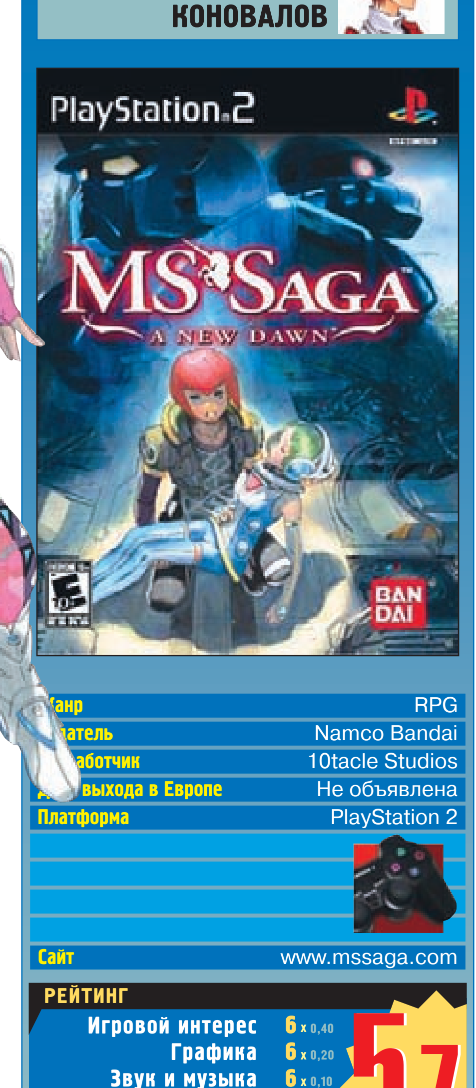

Вертолеты - первый враг честного дельтопланириста!

Два в одном

Адаптация игры для Xbox 360 носит название Far Cry Instincts: Predator. Несложно догадаться, что версия для новой приставки отличается от младших аналогов для первого Xbox'а более красивой и красочной графикой. Кроме того, Predator изначально включает в себя Far Cry Instincts и Far Cry Instincts: Evolution, поэтому владельцам "белого ящика" не придется искать в магазинах первую часть. Он получат два удовольствия сразу.



MS Saga: A New Dawn



АВТОР
Андрей "WindElf" КОНОВАЛОВ

…анр	RPG
…атель	Namco Bandai
…аботчик	10tacle Studios
… выхода в Европе	Не объявлена
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.mssaga.com

РЕЙТИНГ

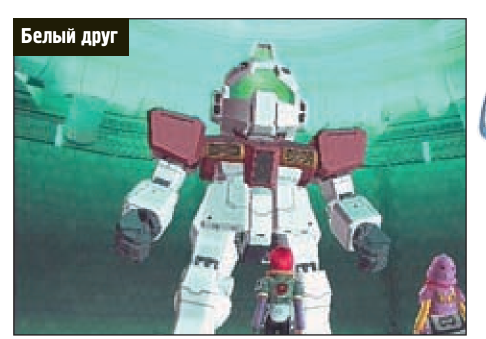
Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	6	x 0,20
Звук и музыка	6	x 0,10
Сюжетная линия	5	x 0,20
Ценность для жанра	5	x 0,10

5.7

Гандамания

Вот уже более двадцати лет дело великого и вездесущего Gundam живет и захватывает умы. Неуязвимые в своем притягательном величии гигантские роботы, бряцая металлом, бодрым маршем ходят по планете Земля, проявляясь в многочисленных играх, фильмах, книгах и подарочных календариках. Битвы на земле, битвы в космосе, битвы везде!

Оно скрепляет мостовые
и, электричеством сияя,
терзает до смерти врага!
Хвала железу! Песнь битве!
Даниил Хармс. "Елизавета Бам"


Белый друг

Сопутствующие товары

Гандамам посвящено множество игр всевозможных жанров для разных платформ. Только на PS One их существует около десятка, а особой популярностью среди геймеров пользуются двухмерные файтинги Gundam Battle Master (Assault). Кстати, даже для Half-Life 2 есть особый мод Mech Assault Genesis, вдохновленный вселенной Gundam.

Десятки гордых изваяний из пластика украшают полки хороших детских магазинов. Не один сериал про железных монстров просмотрел каждый уважающий себя анимешник, и, конечно, вряд ли человек, ни разу не игравший в вариацию на тему пилотируемых двуногих гигантов, сможет назвать себя всамделишним геймером.

Они были киборгами...

Всем известно, что в Японии очень любят аниме, видеоигры и роботов. На примере MS Saga мы можем посмотреть, что же порой получается, когда эти три составляющие японского счастья сходятся в одной точке.

Нам предстоит незабываемое путешествие по постапокалиптическому миру, в котором 90 процентов населения было уничтожено катаклизмом. Вероятно, причиной большинства бед является открытие особой технологии (именуемой G System), позволяющей людям создавать огромные кибернетические костюмы - пилотируемых роботов. Понятное дело, попав в руки злодеев, эти машины способны причинять серьезный вред всему окружающему. Шестнадцатилетний Тристан, основной персонаж MS Saga, со своим братом Фрицем пережили катастрофу. Позже приют, в котором они выросли, подвергся атаке таинственных злобных террористов. Оказалось, что и оставшиеся десять процентов человечества кому-то очень мешают. Обнаружив пару роботов и разобравшись с их управлением, движимая жаждой мести команда отправляется в дальний путь.



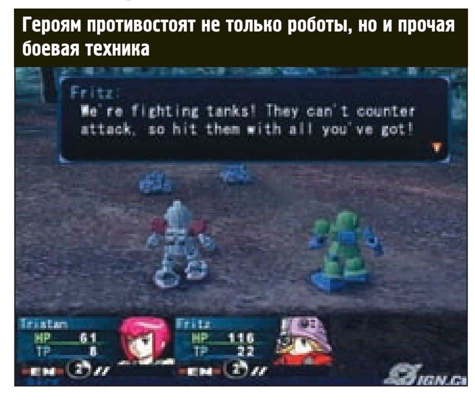
Отрада для любителей тюнинга

Собирай и странствуй

В целом новый продукт от Namco Bandai не может блеснуть ни особой оригинальностью сюжета, ни сложной механикой боя, ни интересным дизайном. Скорее всего, игра будет интересна разве что закоренелым и преданным фанатам Gundam.

Козырным аргументом в пользу проекта является возможность напичкать железного друга каждого из нескольких персонажей разнообразными агрегатами и пушками. Дополнительные устройства занимают, в зависимости от их мощности, определенное количество слотов. Разумно комбинируя гаджеты, оружие дальнего и ближнего боя, можно сделать настоящую машину смерти. Всего в MS Saga присутствует более тридцати основных моделей роботов и более двухсот деталей для их апгрейда и тюнинга.

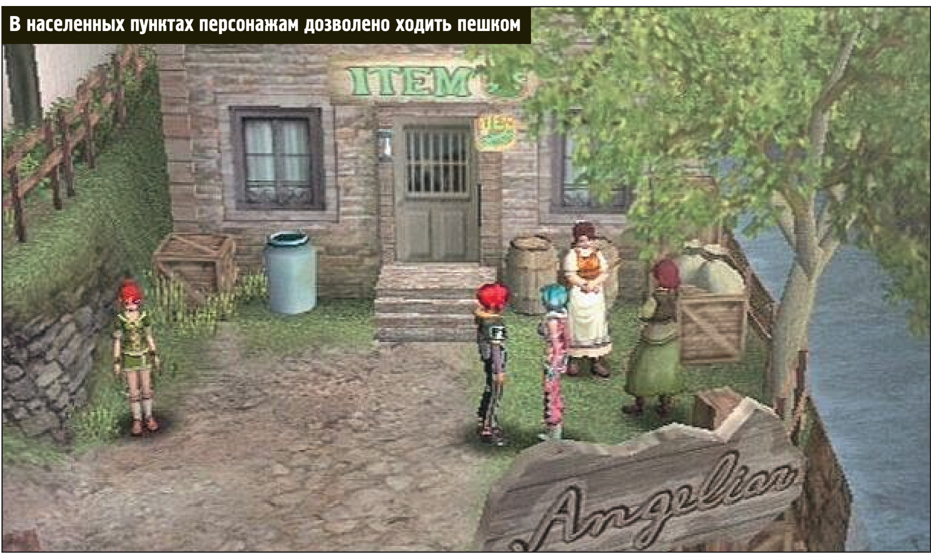
Героям противостоят не только роботы, но и прочая боевая техника



MS Gundam

Под термином Gundam здесь понимается группа историй (манга, аниме) о гигантских роботах вроде Mobile Suit Gundam, Mobile Suit Gundam Wing, Mobile Suit Gundam SEED. Как правило, такие роботы управляются сидящими внутри пилотами. Основная тема произведений на тему Gundam - война, где внимание уделяется не только сражениям, но и политике и взаимоотношениям пилотов. Первый сериал саги вышел в далеком 1979-м, а последний - в этом году (Mobile Suit Gundam SEED C.E. 73 Stargazer).





В населенных пунктах персонажам дозволено ходить пешком

Интересно, что действия команды во время боя "покупаются" за некоторое количество энергетических очков. Более эффективные орудия требуют немалого запаса энергии, поэтому иногда приходится просчитывать шаги и экономить ресурсы, благодаря чему потасовки приобретают слабые черты TRPG.

Кроме этого, MS Saga может предложить внушительный набор штампов и стандартных элементов классической JRPG вроде изматывающих случайных пошаговых битв, длинных подземелий, через которые придется пробираться не один раз, и партии героев с разноцветными волосами. К слову, эта партия может состоять из шести персонажей, но в бою участвуют максимум трое. Роботы способны наносить повреждения как издали, так и в ближнем бою: кулаками, мечами, копьями и т.п. Удар по противнику на близком расстоянии сильнее, но за ним может последовать контратака. Уникальные техники, присущие некоторым героям, позволяют накладывать на вражеские юниты нехорошие статусы, а у своих лечить повреждения. Прямо во время сражения вы можете переключаться с одного героя на другого, что очень полезно, когда кто-то из бойцов близок к гибели. Вдобавок поврежденные роботы, находящиеся в резерве, постепенно восстанавливают свою боеспособность.

Bandai фаната не обидит

Дизайном персонажей заведует небезызвестный любителям Street Fighter Акира Ясуда (также участвовавший в работе над серией Turn-A Gundam). Фигурки боевых машин выполнены в чиби-стиле и представляют собой уменьшенные, слегка деформированные копии известных знатокам роботов. В бестиарии игры встретятся модели из Mobile Suit Gundam, Gundam Wing, G Gundam и других творений Bandai. Графику можно назвать не то, чтобы слабой, скорее, несколько не современной. Некоторые западные игровые издания справедливо отмечают, что данная игра была бы хорошо принята лет семь назад, на PS One, но выпуск подобного продукта в наши дни, мягко говоря, озадачивает. Впрочем, избирая целевой аудиторией фанатов Gundam, Namco Bandai не прогадали: те, скорее всего, будут весьма довольны, получив возможность коллекционировать бронированные тела милых сердцу Zaku и Zeta, прокачивать, перекрашивать и перестраивать их. Поклонники же жанра RPG, к счастью, располагают большим выбором качественных тайтлов для PS2.





На локациях можно найти контейнеры с полезностями

КОНСОЛЬ РЕДАКЦИЯ
Никого Нет. Все Ушли Играть!

…Scrolls IV: Oblivion

На пыльных дорогах Империи

АВТОР

Владимир ПУГАНОВ



Жанр	RPG
Издатель	Bethesda Softworks
Разработчик	Bethesda Softworks
Платформа	Xbox 360
Сайт	www.elderscrolls.com

РЕЙТИНГ

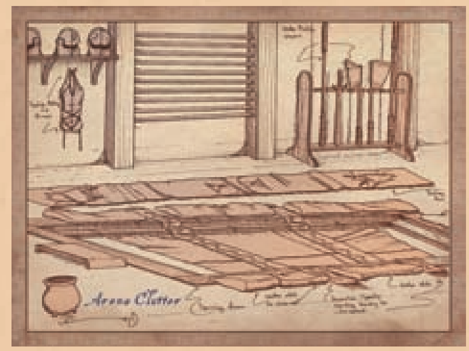
Игровой интерес	10	x 0,40
Графика	10	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Сбалансированность	8	x 0,20
Ценность для жанра	10	x 0,10

9.5

Лорду Дагону нужны лишь те, кто достаточно умен, чтобы остановиться и повременить, все прочие в их глупой суете принадлежат Аурбис. Шаг сделай. Осмотрись. То нетерпение, что гложет, - вот первое, что дОлжно побороть.
Манкар Каморан. "Комментарии к Мистериум Зарксес. Книга первая"

Шумиха, окружавшая процесс разработки Oblivion, надолго останется в памяти всех, кто ценит ролевые игры. Ошеломляющей красоты скриншоты и обещания сделать любимый многими мир Тамриэль еще более глубоким и интересным, заставили игроков буквально зачеркивать в календарях каждый день до релиза. Томительное ожидание с 2002 года наконец подошло к концу. Вместе с тем спал и ажиотаж, вызванный выходом такой долгожданной RPG. Тысячи геймеров приникли к экранам телевизоров и потерялись на просторах Киродиила, сердца Империи и места действия Oblivion'a.





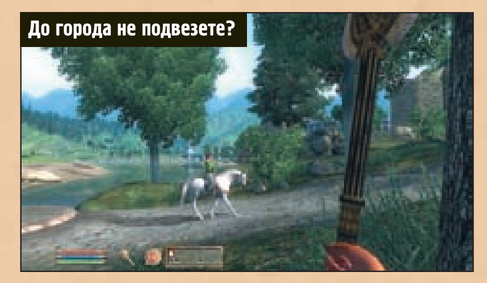
С самого начала игры мы обнаружим, что наш герой находится в самом что ни на есть геройском месте - тюрьме. За что и насколько мы загремели - не знает наверно и сам бог Акатош. Как и в Morrowind, нас снова окружают каменные стены и тюремные решетки. В камере напротив злословит и издевается какой-то данмер (кстати, в будущем можно вернуться и поговорить с темным эльфом о колоссальном вреде насмешек над нами для его здоровья и жизни). Наконец, мы слышим чьи-то шаги, дверь в камеру со скрипом открывается и на пороге появляется сам Император Уриэл Септим VII в сопровождении верных телохранителей "Blades". Появился он не просто, чтобы справиться о самочувствие узника. Его высочество считает, что мы являемся не простым зэком и уголовником, а человеком, способным спасти Тамриэль от величайшей беды. Что ж, не вопрос: уж лучше спасать мир, чем гнить в застенках императорских подземелий.

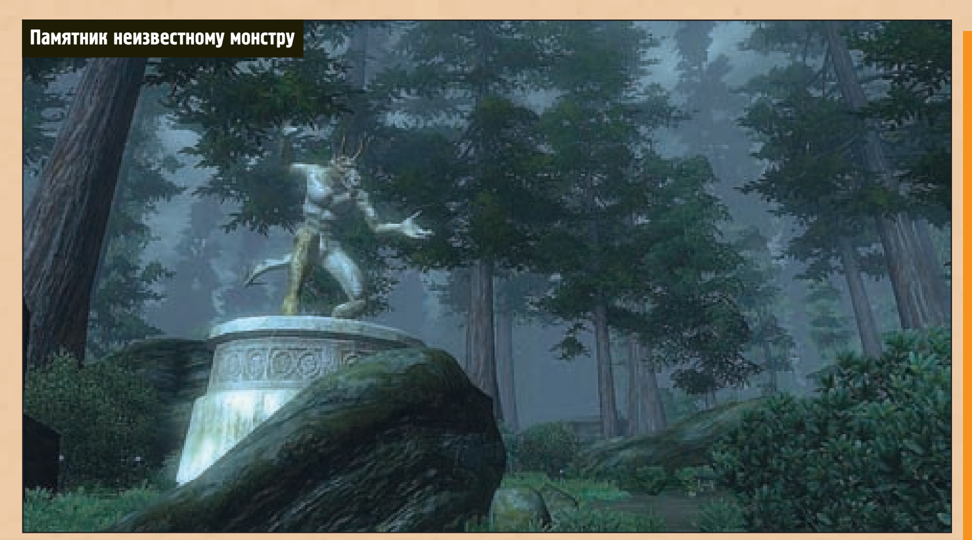
Наше чудесное освобождение несколько омрачает появление неизвестных типов, настроенных недружелюбно по отношению к Императору. В пылу боя августейшая особа вручает нам Амулет Королей и желает, чтобы мы доставили вещицу человеку по имени Джауфри. Иначе грядет конец света, повсеместная разруха и полный капут всему и всем. После этого Септим VII погибает смертью храбрых от меча убийцы. Исполнение последней воли правителя и очередное спасение Тамриэля от вечномерзкой и завсегдазлобной расы Даэдра и станет нашей главной целью в игре. Главной, но далеко не единственной.

Спасение мира подождет

Завязку и главную квестовую линию Oblivion'a назвать оригинальной и

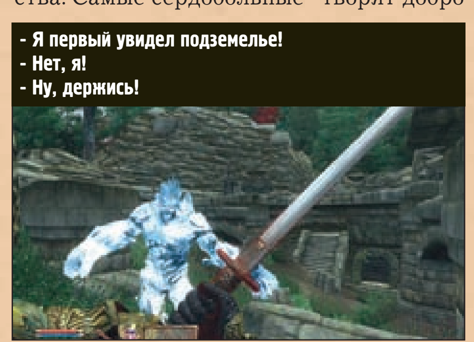
До города не подвезете?




Памятник неизвестному монстру

сверхинтересной, конечно, не получится. Но, как показал социальный опрос геймеров, засевших за игру, помогать правящей семье и бороться с вторжением из даэдрического измерения (им, собственно, и является Oblivion) они не спешат. Одни посвящают себя разграблению всевозможных подземелий в поисках мощных артефактов, другие вступают в гильдии и достигают неплохих карьерных успехов, третьи скупают недвижимость и магазины (в первую очередь - материальное благополучие, а спасение мира - подождет). Кто-то занимается собирательством редких растений и смешивает зелья. Есть и такие, кто пытается создать собственное "Кольцо Всевластия" и колдует над предметами, придавая им разные свойства. Самые сердобольные "творят добро на всей земле" и помогают простым смертным в городах и поселках Империи. В этом и состоит главная прелесть Oblivion'а: вы можете найти себе занятие по душе, бросить его, если надоело, и взяться за что-то другое. Никто вам и слова не скажет, никто не схватит за руку и не оттащит обратно на сюжетную дорожку. Bethesda вновь предлагает не просто играть, но жить в созданном мире.




- Я первый увидел подземелье!
- Нет, я!
- Ну, держись!

Побочные квесты по праву можно считать гордостью разработчиков. Они не только разнообразны, но и нередко ставят игрока перед моральным выбором. Будет ли герой безжалостным убийцей или благородным рыцарем - решает игрок, со всеми сопутствующими этим классам заданиями. При этом нуж-


Живые еще не завидуют мертвым, но скоро начнут

История Тамриэля

Серия The Elder Scrolls является довольно древним ролевым сериалом для PC. Уже с первой части за серией закрепилось звание самой масштабной RPG за всю историю.

1993 - The Elder Scrolls: Arena (PC).

Первая часть "Древних Свитков" стала настоящим прорывом в жанре. Огромная территория (около 400 городов и деревень!) позволяла проводить за игрой месяцы, исследуя все новые и новые локации.

1996 - The Elder Scrolls II: Daggerfall (PC).

Сиквел "Арены" Daggerfall не только приумножил наработки предшественника, но и превзошел его по всем пунктам. The Elder Scrolls II на долгое время зарекомендовала себя как образцовая RPG.

1997 - An Elder Scrolls Legend: Battlespire (PC).

Воодушевленная оглушительным успехом Daggerfall'a, Bethesda решила поэкспериментировать и перевела "Древние свитки" на action-рельсы. Войдя в Battlespire (так называется тренировочный лагерь для боевых магов Империи), игрок принимался за геноцид монстров с последующим мародерством. Ни о каком отыгрыше роли речи не шло - только "руби и кромсай".

1998 - The Elder Scrolls Adventures: Redguard (PC)

Battlespire отнюдь не единственная попытка разработчиков стряхнуть с The Elder Scrolls "бремя" RPG. Redguard был своеобразной смесью adventure и action'a, где, кроме битв и общения с NPC, приходилось демонстрировать акробатический талант и умение разгадывать головоломки.

2002 - The Elder Scrolls III: Morrowind (PC, Xbox)

После длительного затишья Bethesda наконец выпустила настоящую ролевую игру (без всяких заигрываний с другими жанрами) на современном графическом движке. Предложенное игроку путешествие по острову Морровинд захватывало с головой благодаря большой территории для исследования и множества сюжетных и побочных квестов. Morrowind фактически повторил успех легендарного Dagerfall'a. Кроме того, обладатели Xbox тоже получили возможность окунуться в мир "Древних свитков", поскольку игра была портирована и на консоль.

2002 - The Elder Scrolls III: Tribunal (PC)

Первое дополнение к "Морровинду" позволяло игроку вмешаться в интриги самих богов и навести порядок в Морнхолде. Знакомые просторы Морровинда, новые предметы и квесты - дополнение Tribunal оказалось отличным довеском к оригинальной игре.

2003 - The Elder Scrolls III: Bloodmoon (PC)

Дополнение №2 для Морровинда переносило нас с серого острова негостеприимных данмеров на занесенный снегом Солстхейм. Главная фича expansion pack'a заключалась в возможности подцепить ликантропию. Никуда не делись свежие квесты и традиционное пополнение монстрятника.

2003 - The Elder Scrolls III: Morrowind - Game of the Year Edition (PC, Xbox)

Вышедшее в 2003 году обновленное издание "Морровинда" для компьютерных игроков особенного значения не представляло. А вот консольщики получили доступ к обоим дополнениям, чем многие из них с радостью воспользовались.

Война форматов

Не секрет, что Oblivion вышел не только для Xbox 360, но и для PC. Какая же из версий лучше? Для полноценной игры на PC со всеми графическими красотами вам понадобится довольно мощная машина с неслабой видеокартой и хотя бы одним гигабайтом оперативной памяти. Конечно, апгрейд старой системы встанет в копеечку, особенно если нельзя ограничиться лишь заменой видеокарты. Приобретение в России Xbox 360 дешевым удовольствием тоже не назовешь. Впрочем, покупка приставки нового поколение открывает доступ к другим играм, вышедшим для 360-го. Но это все техническая сторона вопроса.

Куда важнее, что PC-версия игры позволяет вооружиться специальным редактором, дающим возможность не только построить собственный мир, но и внести любые изменения в оригинальную игру. Спустя несколько недель после выхода Oblivion, интернет наводнило огромное количество модификаций, изменяющих или вносящих коррективы в геймплей. Владельцы Xbox 360 тоже могут разжиться дополнительным контентом через Xbox Live. Таким образом, сказать однозначно, какая из версий Oblivion лучше, - непросто. Скорее всего, на чем играть - дело вкуса и личных предпочтений.



Леопольд, ты ли это?



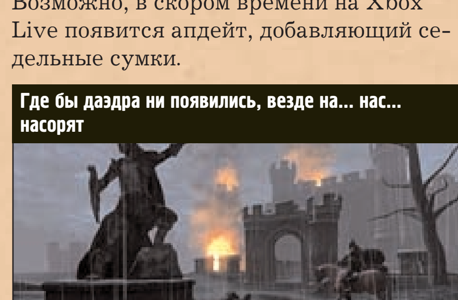


но учитывать, что даже если вы встали на путь ассасина, то совсем не лишним будет развить обаяние и красноречие. Можно подстеречь жертву в коридоре, обходить охрану, взламывать замки, а можно заговорить зубы, втереться в доверие, стать своим в доску. И клиент сам подставит спину под ядовитый кинжал.

Многие квесты решаются не банальным убийством или классической доставкой предмета из точки “А” в точку “В”, но и, так сказать, хорошо подвешенным языком и прокачанным навыком общения. Любителям шпионить и подслушивать тоже найдется работа в Oblivion. Не стоит думать, что игра стала эдакой адвентюрой. Применение разнообразного и многочисленного оружия занимает далеко не последнее место в геймплее.

Блуждания по Киродиилу осуществляются при помощи огромной карты провинции. В крупные города и места на ней можно попасть простым выбором нужной точки. Но многие локации станут доступны, только если вы дошагаете до них на своих двоих. Или доскачете на лошади. Bethesda вернула в The Elder Scrolls непарнокопытных друзей человека (орка, эльфа, аргонианца...), благодаря чему путешествия заметно ускорились. Скакуна можно купить, украсть или получить в качестве подарка. Верный конь - скотина полезная. Она не только быстро доставит вас в нужное место, но и обязательно поможет справиться с врагами. Если в лесу на вас напали бандиты, то пара мощных ударов подкованными копытами остудит их пыл. К сожалению, сражений верхом разработчики не предусмотрели. Поэтому всадникам придется спешиться, чтобы вступить в схватку. Насадить на копье на полном скаку какого-нибудь орка не получится. Нельзя использовать лошадей и как мобильный склад купленных/украденных/найденных вещей. Несмотря на ограниченные возможности лошадок, отчаиваться все же не стоит. Возможно, в скором времени на Xbox Live появится апдейт, добавляющий седельные сумки.

Где бы даэдра ни появились, везде на... нас... насорят





За годы правления Император не потерял форму



Кто сказал, что орки ездят только на диких кабанах-переростках?





Кем быть?

Ролевая система игры претерпела важные изменения по сравнению с Morrowind. Теперь после достижения определенного уровня в скилле вы получаете полезный перк. Например, если вы приобрели статус Journeyman в скиллах Hand-to-Hand, Blade и Blunt, то у вас появляется возможность выбить оружие из рук противника. Прокачайте у лучника Marksman и сможете рассмотреть цель во всех подробностях. Перки оказываются очень полезны и существенно повышают ценность того или иного скилла.

Как и в предыдущей игре серии The Elder Scrolls, в Oblivion присутствует огромное количество классов, хотя все они являются вариациями воина, мага и вора. Перечень профессий богат, но наилучшим классом все-таки является созданный лично вами. В этом случае есть возможность выбрать наиболее важные для вас скиллы в качестве главных (соответственно, их прокачка будет идти быстрее), а остальные умения станут второстепенными. Если вы считаете, что убийце совершенно не нужно владеть алхимией, а вот собственноручная починка оружия может оказаться кстати - нет проблем, создавайте нового ассасина.





Никуда не делись и знакомые по Morrowind'у созвездия. Рожденные под определенным знаком персонажи получают бонусы к параметрам или специальные таланты.

Если система классов позволяет создать практически любого героя с огромным количеством вариаций скиллов, то выбор расы накладывает кое-какие ограничения, поскольку все народы, за которые можно играть, имеют склонности к одним профессиям и достигают неутешительных результатов в других. Конечно, можно создать орка мага, только ему будет крайне тяжело добиться заметных успехов в чародействе. Куда разумнее сделать из него воина или рыцаря.

Лепота-то какая!

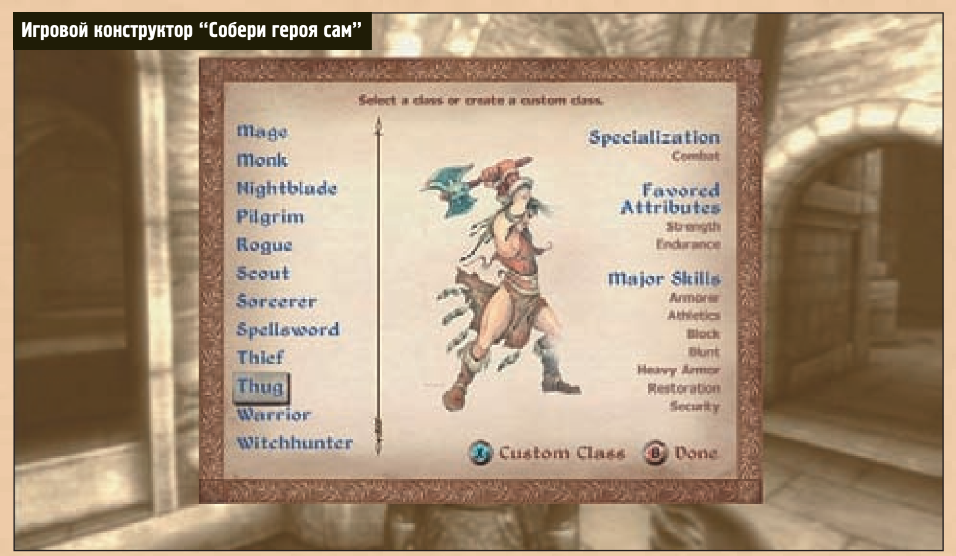
Популярное мнение, что графика в RPG не является чем-то важным, теряет всякий смысл, стоит только взглянуть на экран телевизора. Листва на деревьях и трава под ногами слабо колышутся из-за легкого ветерка, тут и там растут диковинные растения, где-то журчит ручеек. Небо, поражавшее своей красотой еще в Morrowind, в Oblivion стало едва ли не красивее настоящего. Рассветами и закатами можно любоваться часами, а багровый окрас небосвода, освещаемый всполохами молний во время открытия порталов в Обливион, - это зрелище прямо-таки захватывает дух. Погодные условия вроде дождя или медленно падающих снежинок создают непередава-

Даэдрическая загадка

Красующаяся на коробке с игрой странная загогулина является даэдрической руной "Oht". Точно такой же символ изображен на фолианте Mysterium Xarxes, написанном собственноручно Лордом Дагоном, Принцем Разрушения из Обливиона. Книга является священной для секты Mythic Dawn, которая поклоняется даэдра как высшим существам.

Есть мнение, что руна "Oht" обозначает первую букву в слове "Oblivion". Такая версия выглядит логичной, но не является на 100% достоверной.

Игровой конструктор "Собери героя сам"



Поболтать по душам можно почти со всеми



емое ощущение реальности мира Тамриэля.

Природную красоту Oblivion дополняет величие городов. Огромная башня в центре Имперского Города видна задолго до того, как вы дойдете до крепостных ворот, особенно если на ней играют лучи полуденного солнца.

Впрочем, ни слова, ни даже скриншоты не в состоянии передать визуальное великолепие проекта от Bethesda. Наше сердце отдано девчонкам из Dead or Alive 4, но давайте посмотрим правде в глаза: Oblivion по праву можно назвать самой красивой игрой для Xbox 360.

Музыка, написанная Джереми Солом (кстати, он же создавал саундтрек для Morrowind и еще десятка-другого игр), подчеркивает глубину игры и способна порадовать не меньше, чем графика. Звуки в Oblivion, как и мелодии, способствуют погружению в игровой процесс. Как и в случае с внешностью продукта, слова тут бессильны. Если вы еще







не слышали щебета птиц в лесу, звон стали и крики раненых на Арене, то вряд ли сможете понять, о чем идет речь.

The Elder Scrolls IV: Oblivion - по-настоящему знаковый проект. Непередаваемое великолепие графики в сочетании с глубоким игровым процессом, позволяющим погрузиться в виртуальный мир очень надолго, представляют немалую опасность для вашего свободного времени. В случае с Oblivion ситуация, когда начав игру утром, вы отрываетесь далеко за полночь, - вполне в порядке вещей.

В этом году “Древним свиткам” исполнилось тринадцать лет. К счастью, несчастливая цифра не стала роковой для серии. Разработчики выпустили не только лучшую игру в мире The Elder Scrolls, но и одну из лучших ролевок в истории игровой индустрии. За сим хочу откланяться, ибо у Слушающего в Темном Братстве очень много дел.

Коллекционерам на радость



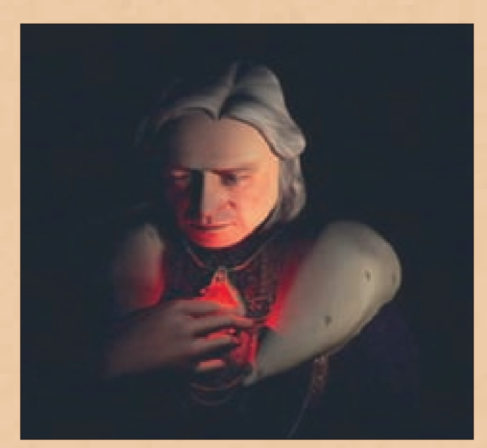


Имперская монета Септима - бесценный сувенир для всех фанатов The Elder Scrolls

Oblivion поступил в продажу сразу в двух комплектациях: обычной и коллекционной. Collector's Edition - не просто красивая коробочка, а настоящий клад для фаната. Сорокаминутный фильм о создании игры, огромная карта Тамриэля, книжечка "Карманный путеводитель по Империи"[1] и настоящая монетка, точно копирующая валюту Империи.

Коллекционный набор Oblivion для Xbox 360 заметно дороже такого же издания для PC и стоит порядка 70 долларов, не считая доставки. Тем не менее, “вкусности” Collector's Edition оправдывают потраченных денег. Особенно, если вы серьезно интересуетесь вселенной “Древних свитков”.

1. Подробное описание провинций и народов, множество фактов из истории игрового мира, величественные памятники древности, посетите храм богини Мары! (Книга официально одобрена Имперским географическим обществом).



Двое дерутся, третий ждет, чтобы добить победителя



АВТОР
Конрад КАРЛОВИЧ



ВОСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ



ЛЕГЕНДА - от церковно-латинского "legenda" - "отрывок, подлежащий чтению", - осмысленной позднее как форма единственного числа женского рода
Литературная энциклопедия



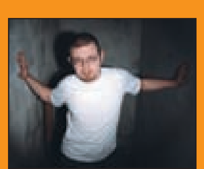
Жанр	TPS
Издатель	Eidos
Разработчик	Crystal Dynamics
Платформа	Xbox, Xbox 360, PS2, PSP
Сайт	www.tombraider.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0,40
Графика	9 x 0,20
Звук и музыка	8 x 0,10
Дизайн	9 x 0,20
Ценность для жанра	8 x 0,10

8.8

PROродитель



Тоби Гард (Toby Gard) - человек, который придумал Ларису К. Придумал и ушел из Core Design, не дождавшись окончания работ над Tomb Raider. Так что из миллионов Ларискиных денег ему не досталось ни копейки. До 2004 года он работал над action/adventure Galleon - интересной, но, к сожалению, коммерчески неудачной игрой. А после был приглашен на роль консультанта в Crystal Dynamics. Именно он работал над новой внешностью Ларисы.

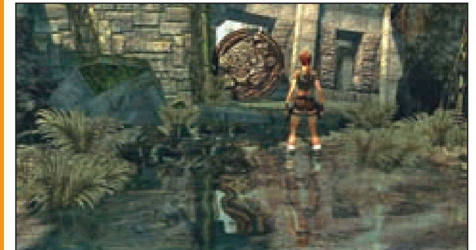
Привет, Лариса! Как же я по тебе соскучился. Последние несколько игр с твоим участием были не просто ужасны, они были отвратительны. Особенно Angel of Darkness. Сырая не доведенная до ума... Как только разработчики могли так с тобой поступить? Ты ведь практически кормила их все это время (а также, поила, одевала и покупала им новые мерседесы). Как же я рад, что все обошлось, и ты снова с нами. Кстати, отлично выглядишь.

После того, как серия Tomb Raider - флагман, денежный источник и просто самая популярная игрушка Eidos была практически загублена разработчиками из Core Design, совет директоров принял решение передать звездный сериал другой студии - Crystal Dynamics. Которая, хоть и делала вполне достойные игры про вампиров (Legacy of Kain - хороший средний уровень), но ничем сверххитовым в своем портфолио похвастать не могла.

До недавнего времени.

Из жизни археологов

Эх, Аманда, Аманда, лучшая подружка детства. Как же ты могла устроить всю эту охоту на Ларису? С привлечением наемников, вертолетов и древнего демона. Тебе что - совсем не стыдно? Лара ведь не специально бросила тебя умирать в затопленном храме. На то были веские причины (вода прибывала, каменная штукатурка с потолка рушилась). А теперь английской аристократке, наследнице древнего уважаемого рода, приходится бегать по всему свету, лишь бы узнать, почему ее подружка не лежит гнилым скелетом на дне подземного озера в Перу. За непродолжительное время Лариса успеет посетить Боливию, Японию, республику Гана и даже далекий заснеженный Kazakhstan. Убить несколько древних монстров, среди которых редчайшая двадцатиметровая змеюка, охраняющая гробницу короля Артура. Ценнейшее животное, незанесенное в красную книгу только по одной причине - уж очень она любила питаться всякими учеными.

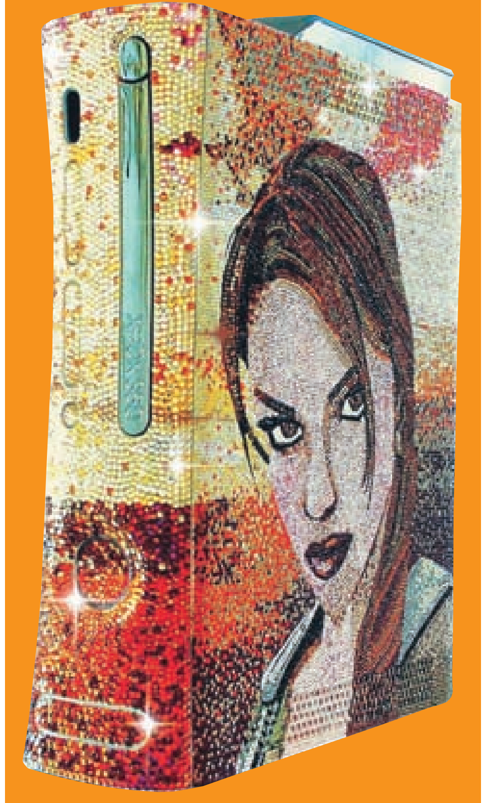




Во время путешествий откроется связь между гибелью подруги, древним артефактом и другой более старой трагедией - смертью матери Лары. Если вы удивленно перечитали последние строчки, то, скорее всего, вы - ценитель серии и несколько удивлены таким поворотом истории. Не спешите поднимать биографию девушки, разработчики Crystal Dynamics пустили под нож старый запутанный сюжет, в котором уже не оставалось места для новых приключений,

Правильный Xbox 360

Если вдруг богатая тетушка оставила вам поместье в Англии и $11 тыс., то можете потратить их на специальную версию Xbox 360, которую выпустили ограниченным (еще бы) тиражом специально к релизу Tomb Raider: Legend.





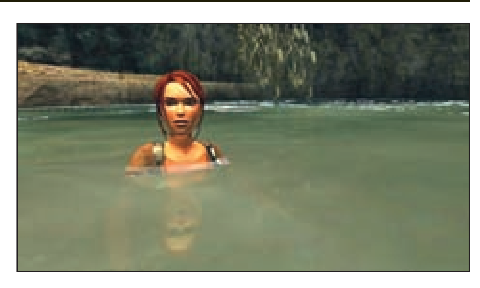
В новой части "Катамари" было решено сменить главного героя на кого-то более привлекательного

и придумали свой собственный. Как следствие, в нем не осталось никого из старых героев, кроме дворецкого Уинстона, да и тот больше не похож на карликового человека-тумбочку.

Уберите детей от ваших голубых экранов

Лариса нового поколения производит приблизительно такой же эффект, как первая часть Tomb Raider десять лет назад. Я отлично помню, как сидел за "Сонькой" и не мог поверить, что графика в играх наконец-то достигла такого уровня. И сейчас, когда запускаю TR: Legend, то испытываю схожие ощущения. Скриншоты на страницах нашего журнала - достойный аргумент внести в уголовный кодекс смертную казнь за фразу "графика в играх - не главное". Все эти подземелья, забытые храмы и секретные базы. Такие просторные, атмосферные, разваливающиеся, пыльненькие, со смертельными ловушками и непонятными механизмами. И рядовой уровень - нагромождение древних развалин, пробраться через которые под силу только крепко сбитой девичьей фигурке. Есть где развернуться настоящему потрошителю могил!

Далеко не все аспекты графики доведены до идеального состояния, но то, что не сделано отлично, сделано, по меньшей мере, хорошо. Похоже, разработчики специально ставили себе задачу вывести самые важные элементы игры на высочайший уровень, пусть и в ущерб остальным, менее важным. Например, рядовые враги выполнены, в лучшем случае, на четверку. А боссы - на железобетонную пятерку с плюсом. Модель Ларисы не поддается точной оценке, но приблизительно порядка двух тысяч по пятибалльной шкале. То же самое, можно сказать и про уровни. Достаточно простенькие этапы вроде гонок на мотоциклах, где

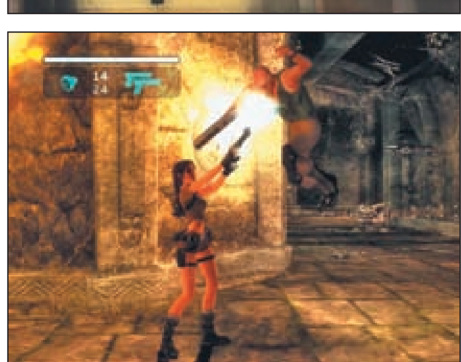


бедноту окружения просто не успеваешь замечать из-за напряженности процесса и пролетающих мимо вооруженных мотоциклистов. И в то же время эталонные пещеры, храмы и катакомбы. Те уровни, на которых игрок будет усиленно глазеть по сторонам.

Список поддерживаемых платформ содержит все современные консоли от Xbox 360, до PSP, только бедный GameCube почему-то обделили версией. Такая обширная мультиплатформенность наверняка доставила разработчикам изрядно головной боли. Но финальный результат смотрится замечательно на любой приставке. Разве что владельцы Xbox 360 жалуются, будто пули из пистолетов Ларочки не оставляют даже кругов на поверхности воды. Но игроки на



Развели тут красотищу!

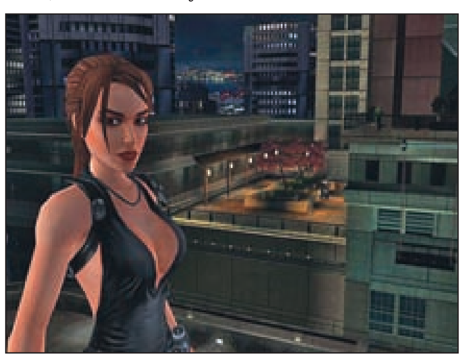


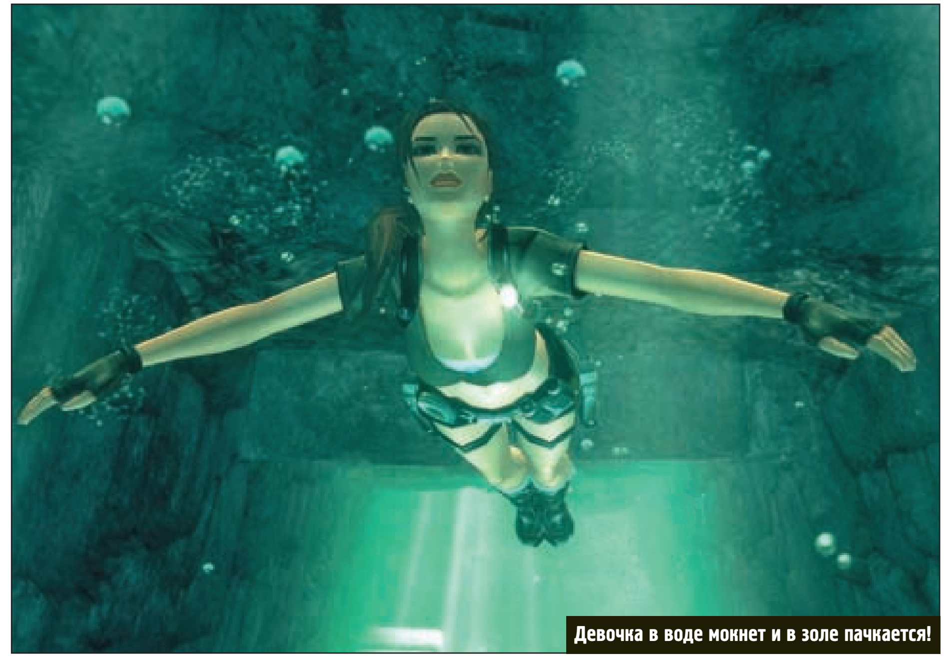


других платформах считают, что это просто заслуженная кара Небес, чтобы иксбоксовцы не зазнавались.

И как оно?

Бодренько так! Даже старым прожженным ветеранам "Томб Рэйдеров" последние части казались затянутыми и попросту скучными. А тут... Не успели мы прокатиться на мотоцикле, как - бац - уже вернулись в воспоминаниях Ларисы лет на десять назад и бегаем по катакомбам (внимание святотатство!) без всяких пистолетов. Только-только упрыгали от черного зубастого облака и решили несколько головоломок, как Лариса уже в вечернем платье на приеме в Токио. В итоге увлекшийся игрок может пройти TR: Legend за пару дней и все, что ему останется, - тренироваться в особняке Лары и проходить уровни повторно, отыскивая секреты. Секреты в нашем случае - это такие здоровенные блестящие каменюки, напоминающие зубцы кремлевской стены. За сбор каменюк дают всевозможные бонусы. Новые костюмчики, бесконечные патроны, доступ к биографиям персонажей. Заинтересовавшиеся могут узнать все более подробно, заглянув на страничку читов. Сам я на черное бикини для Ларисы пока бонусов не набрал, но цель в жизни уже появилась.





Девочка в воде мокнет и в золе пачкается!

Кроме классических пистолетов с бесконечным боезапасом, Лариса может таскать с собой только один вид оружия и не более четырех гранат. Так что собрать арсенал из гранатомета, УЗИ, шотгана и M-16 уже не получится, зато Лариса теперь не расстается с PDA, биноклем и магнитной кошкой. Последнее - по-настоящему полезная штука: кошкой можно цепляться за металлические украшения или дотянуться до какого-нибудь древнего предмета, который тысячу лет назад кто-то очень высокий положил на колонну, да так и забыл.

Время от времени процесс могилограбления прерывают заставки а-ля Resident Evil 4, когда все рушится, все падает, Ларисе грозит неминуемая гибель и только мы, храбро нажав в правильный момент нужную кнопку (соответствующая подсказке высветится на экране), можем ее спасти.

Новое начало

Реанимация серии и смена разработчика прошли более чем успешно. И впервые за последние шесть лет мы получили игру достойную громкого имени Tomb Raider. Приятно, когда ожидания сбываются. И вдвойне приятней, что Tomb Raider: Legend - только начало новых приключений Ларисы Крофт. Мы будем ждать возможность снова встретиться с нашей драгоценной мародершей. У Легенды должно быть продолжение. ©

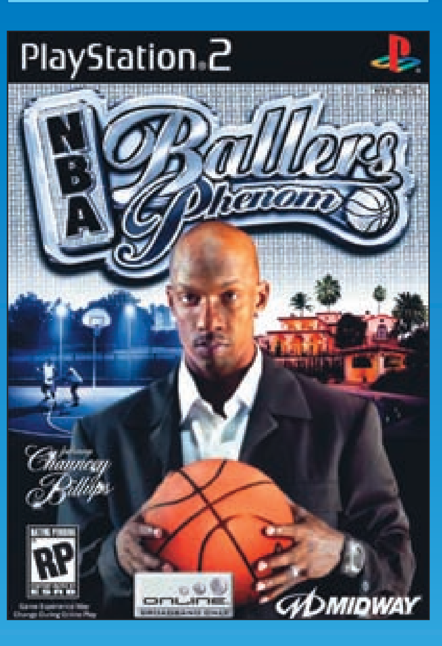




NBA Ballers Phenom

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ





С МЯЧОМ ПО ЖИЗНИ

Баскетбол - игра в некотором роде уникальная. Кроме огромного числа привычных виртуальных воплощений вроде бесконечной серии NBA Live от EA, игроки знакомы и с весьма любопытными вариациями на тему мяча и корзины. Вспомните, например, SNES'овский экшн Michael Jordan: Chaos in the Windy City. Или двухмерный файтинг Shaq Fu, главная роль в котором отводилась звезде Los Angeles Lakers Шакилу О'Нилу. В отличие от упомянутых тайтлов, новая часть NBA Ballers является все-таки игрой про баскетбол, а не про знаменитых баскетболистов. Тем не менее, Midway не побоялась добавить в Phenom такой непривычный для спорта режим, как Story Mode.

Сама по себе сюжетная завязка не представляет ничего интересного. Главного героя предал бывший партнер по команде, украл у него деньги и девушку. Точнее, деньги - украл, а девушку - увел. В любом случае, негодяю надобно отомстить. Но, раз уж игра о баскетболе, то не будет никаких стволов, взрывов, и "мазефаков" после каждого слова. Победа в чемпионате по стритболу, щедро спонсируемом NBA, кажется нашему обиженному спортсмену неплохим способом поквитаться с предателем. Да и поправить финансовое положение денежным призом заодно не помешало бы. Чемпионат проводится в течение недели, и за это время надо умудриться из мелкого любителя превратиться в звезду баскетбола, у которого даже М. Джордан будет просить расписаться на майке.

Я прошу болельщиков поддерживать нас, даже если мы будем проигрывать.
Масео Бастон

После просмотра заставки нам предлагаются весьма широкие настройки по созданию альтер эго. Параметров внешности, разнообразных шмоток, побрякушек и татуировок настолько много, что уникальность вашему герою гарантирована. После того, как баскетболист готов, необходимо распределить очки между характеристиками. Здесь есть возможность настройки персонажа, в зависимости от предпочитаемого вами стиля игры. Если любите трехочковые броски - вложите в соответствующий скилл максимальное количество поинтов.

Подбор прикида и возня с характеристиками - это еще не все. Будущая звезда уличного баскетбола не может быть бомжом, и ей необходимо где-то жить. Для обустройства домашнего быта предусмотрен неплохой редактор, позволяющий построить виллу своей мечты.

Жанр	Sport
Издатель	Midway
Разработчик	Midway
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Сайт	www.nbaballers.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	6	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Реализм	7	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

7.3

И снова город Ангелов

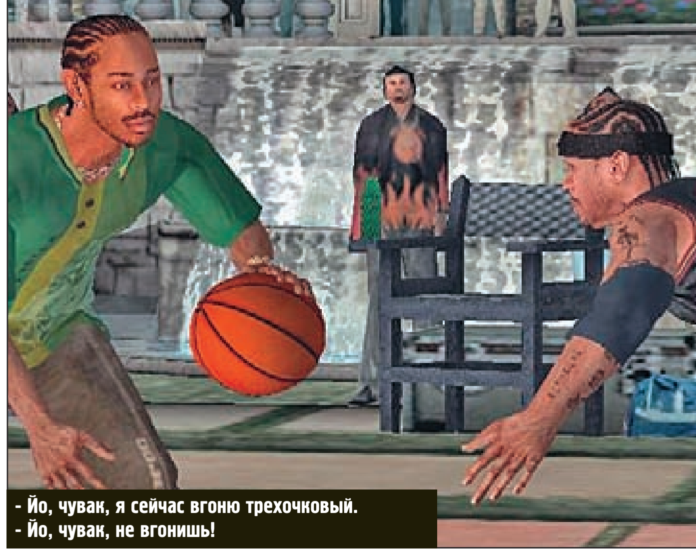
Действие игры происходит в Лос-Анджелесе. Перемещение по локациям осуществляется с помощью карты, которая включает такие живописные и знаменитые места, как Голливуд и Беверли Хилс. После выбора локации на карте, непод-

Фотография неизвестного автора: "Негр с мячом"





Хот-дог увеличивает вероятность попадания в кольцо. Сколько же их в день съедает Джордан?


- Йо, чувак, я сейчас вгоню трехочковый.
- Йо, чувак, не вгонишь!

готовленных геймеров ожидает легкий шок. Вместо баскетбольной площадки и судейского свистка, мы увидим обычную улицу, заполненную народом, и услышим типичный городской шум. Вид на собственного героя от третьего лица окончательно сбивает с толку. На самом же деле все довольно просто. Геймплей Phenom позволяет не только играть в разнообразные баскетбольные соревнования, но и бродить по городу в поисках мини-игр, дополнительных источников заработка и квестов (!). Общение с NPC (среди которых встречаются реальные звезды NBA) приносит существенную пользу, так как многие из них являются потенциальными квестодателями. К примеру, если отыщете "посеянную" мобилку одного из жителей города, - будьте уверены, что без вознаграждения не останетесь. Расклейка рекламных постеров - тоже прибыльное дело. Не забыты и традиционные для аркад задания вроде поиска алмазов (многие из них придется в прямом смысле выбивать мячом из объектов городской инфраструктуры). Заработанные выполнением квестов и победами в турнирах деньги можно потратить на неплохую одежку, дающую бонус к тем или иным параметрам героя (ну чем не RPG?). Так что на кроссовки +5 к скорости придется заработать. Не стоит забывать о важности правильного питания. Как и одежда, пица может увеличивать скиллы.

Что касается самого баскетбола, то игравшие в предыдущие часть NBA Ballers не найдут ничего принципиально нового. По-прежнему мы сходимся один на один с оппонентом, вытворяя немыслимые трюки, обходы, пасуя зрителю за пределами поля и получая мяч назад у самого кольца. Количество финтов с мячом явно не уступает таковому в NBA Street V.3, что, согласитесь, здорово. Фирменная фишка игроков NBA - повисание на кольце в различных позах, конечно же, не оставлена за бортом. Так что любители не только забрасывать мяч в кольцо, но и красиво забивать и водить получат хорошую возможность поупражняться. Если базовых трюков окажется мало, то на выигранные деньги можно прикупить дополнительные движения.

We got game

Интересный Story Mode и сами баскетбольные поединки омрачаются отстающей от сегодняшних стандартов графикой. Во время баскетбольного матча спортсмены выглядят очень живо, не только благодаря реалистичной анимации, но и хорошим шкуркам, натянутым на них. Зато во время прогулки по городу большинство NPC могут отпугнуть низкой полигональностью. Да и долгие загрузки способны вывести из себя кого угодно.

Музыкальное оформление стандартно для игр про черных парней, и нескончаемый словесный поток будет радовать/мучить (в зависимости от отношения к рэпу) на протяжении всего игрового времени. Голоса героев выразительны и естественны, что важно, поскольку персонажей в игре много и характеры у них разные. Благодаря хорошо подобранным актерам, речь превосходно передает эмоциональный настрой каждого из них.

Очень любопытная смесь из adventure, RPG и самого баскетбола может прийтись по вкусу не только любителям этого спорта, но и тем, кто не прочь просто покидать мяч на виртуальном поле. Если не обращать внимания на устаревшую графику, то можно получить немало удовольствия от зрелищных и техничных баскетбольных поединков.





Через неделю этот город будет у наших ног. Или не будет

Tales of Eternia

АВТОР

Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

Сфера Дайсона - (Freeman Dyson, американский астрофизик) - гипотетическая искусственная сфера, которую могла бы соорудить очень развитая цивилизация для того, чтобы перехватывать все излучение родительской звезды и использовать это излучение как источник энергии.
Научное определение. Astronet.ru



ПЕРЕКРЕСТОК ДВУХ МИРОВ



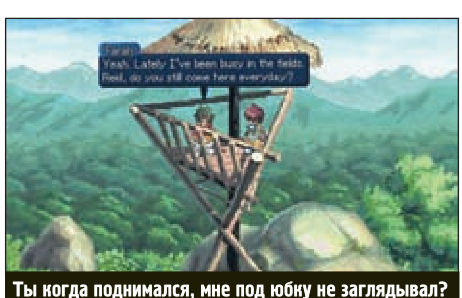
Жанр	RPG
Издатель	UbisoftNamco
Разработчик	Namco
Платформа	PSP
Сайт	talesofeterniagame.uk.ubi.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	5	x 0,10
Управление	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

7.7

Существует два мира, Инферия (Inferia) и Целестия (Celestia), между которыми установлен гигантский щит, именуемый барьером Орбуса (Orbus Barrier). Как подобная конструкция может существовать и функционировать - мы оставим на совести разработчиков, ведь отсылка к Сфере Дайсона была не случайной. Впрочем, большинство мирского люда такое положение вещей абсолютно не смущает, и они как-то свыклись с тем, что есть мир над ними, в котором живут непонятные технологически продвинутые целестианцы.



Ты когда поднимался, мне под юбку не заглядывал?



Разучив комбоудары можно неплохо сражаться даже в одиночку

А вот и наши герои, обитают в нижнем, феодальном мире, Инферии. Жили-жили, не тужили, друзья детства, охотник Рид (Reid), монахиня Фэра (Farah) да маг Киил (Keele). Да и свято верили в то, что над нами есть другой мир, в котором живут страшные и ужасные чудовища. До одного прекрасного дня, когда в наблюдательную вышку врезался летательный аппарат целестианки. Найденная среди обломков девочка на чудовище совсем не похожа, лопочет на непонятном языке, размахивает руками, указывает на небо и кричит что-то про большой "Бада-Бум!". В последствии выясняется, что произошла неполадка в барьере Орбуса и миры начали сближаться. А новоиспеченной пачке героев придется выполнять нехитрую геройскую работу.

Знакомство с целестианкой. Твоя-моя понимать?



Когда спасение мира уже привычка... хорошо оплачиваемая!

Чтобы спасти мир, нужно всего-лишь отыскать несколько креймелов (Craymel), местных великих духов. К сожалению, даже не смотря на мнимую свободу передвижений, игра донельзя линейна. Вы будете вынуждены ходить от одного убежища креймела, к другому, заключая их в специальные артефакты. Путешествовать придется по трехмерной карте мира, периодически сталкиваясь с необозначенными на этой самой карте противниками. Иногда игра подбрасывает задачки типа прохождения леса или пещеры, тогда действие переносится в двухмерные нарисованные локации. Такие же двумерные и нарисованные в игре города. Там герои могут узнать полезную информацию, побаловаться в различные мини-игры, выспаться, да закупить в магазинах вооружение, обмундирование и провиант.

Скорость или точность?

Для каждого персонажа и предмета существует довольно большой набор различных характеристик. Это и статусы и устойчивость к различного вида элементарным атакам. Даже оружие для каждого персонажа делится на несколько классов. К примеру,

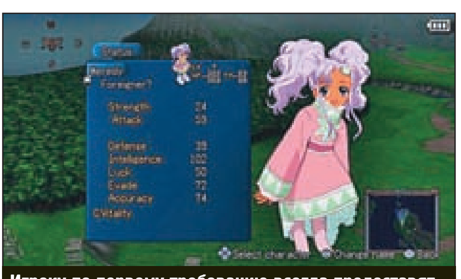


Боевая система в действии. Персонажи проводят связки ударов по столпившимся противникам



Вкусно поесть

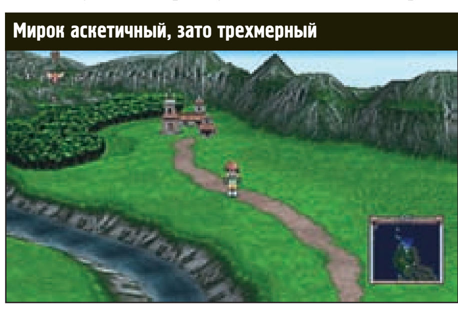
Как и любая другая, уважающая себя RPG, Tales of Eternia изобилует различными мини-играми. Но, самым интересным, да и наиболее практичным занятием для игроков станет поиск дяди, который зовет себя "Мистический Волшебный Повар". Найти его можно в каждом городе. Обычно он прячется в необычных, с виду, предметах. Если вы нашли повара - он выдаст партии свежий рецепт какого-нибудь блюда, будь то омлет, или гамбургер. Практическая ценность этой готовки очевидна (особенно если под рукой нет целебных зелий) - собрав необходимые ингредиенты, перед решающей схваткой вы всегда сможете подкрепиться, к примеру, салатиком который восстановит 30% TP у всей команды. Единственный минус - иногда кто-то может приготовить так, что не только жизни не восстановятся, так еще вся партия основательно отравится.


Игроку по первому требованию всегда предоставят детальную статистику персонажей

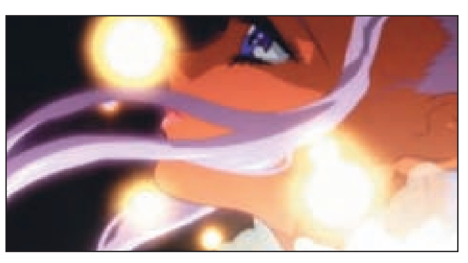
Кил может орудовать или быстрым мечом или взять в руки тяжелую пику с маленькой скоростью, но большим показателем атаки. То же самое касается обмундирования. Надеть тяжелый доспех и лишиться части скорости? А может воспользоваться робой с элементальной защитой, и пожертвовать очками защиты - решать только вам.

Я буду тебя у-би-ва-ть!

Боевая система серии Tales of носит название Linear Motion Battle System. Выглядит бой следующим образом: и персонажей и оппонентов помещают на горизонтальной плоскости. Под управление игрока попадает один персонаж (обычно - главный герой), за поведение трех остальных отвечает компьютер[1]. Чтобы они совсем глупостей не понаделали, союзникам можно назначать цели во время сражения и заранее обозначить тактику боя. Герой умеет выполнять раз-

Мирок аскетичный, зато трехмерный






личные комбинации ударов, а также использовать блок (ну прям, заправский файтинг!). Чем чаще вы используете ту или иную серию, тем больше шанс выучить очередной суперудар. На использование суперприемов и магии тратятся TP-очки - местный аналог маны.

Помимо холодного оружия и достаточно стандартного волшебства у Киила и целестианки Мереди есть возможность вызвать на помощь креймелов. А где вы видели древнее существо, которое нельзя использовать как секретное оружие?

Заткни мне уши, я не буду слушать!

Как мы уже отметили, графическое оформление в игре можно разделить на две части: первая - трехмерная карта мира (к слову, исполнена довольно скромно) и второе - заранее отрисованные локации. Качество 2D-графики в Tales of Eternia находится на самом высоком уровне. Это касается как прорисовки городов/пещер/лесов, так и персонажей и богатого набора анимации.

При этом звуковое оформление едва дотягивают до средней планки. Если музыка более-менее терпима (в плюсы занесем то, что она хотя бы не надоедает), то озвучка - образец посредственности. Персонажи общаются без каких-либо интонаций, складывается впечатление, что актеров тащили к микрофонам под дулом пистолета. Особенно прискорбно слушать тем, кто успел познакомиться оригинальной японской озвучкой.

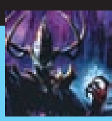
Булка, зелень, мясо - вот ваш бутерброд

На самом деле Tales of Eternia - порт старой доброй Tales of Destiny 2 с PS one. Игра отлично смотрится на экране PSP и будет не один час радовать поклонника жанра RPG. Если вас не смущает чрезмерная линейность сюжета, вы знакомы с подобной системой боя и готовы закрыть глаза (а может прикрыть уши?) на качество озвучки - направляйте свои стопы в ближайший магазин.

---

1. Если, по каким-то причинам главным героем вам играть не нравится, в бою вы всегда сможете переключиться на другого персонажа.

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ





Расширим и углубим

*Человек живет не тем, что он ест,
а тем, что переваривает его желудок.*
Александр Дюма



Разработчики, занимающиеся созданием игр для приставок, уже давно нашли простой и относительно дешевый способ зарабатывать деньги. Продать два раза одну и ту же игру проще простого. Что для этого надо сделать? Добавить пару новых героев, десяток машин, немного "не вошедших сцен", или подправить что-нибудь в геймплее плюс увеличить/снизить сложность игры. Кроме этого, желательно придумать другую обложку, а еще лучше - обозвать все эти "нововведения" каким-нибудь заманчивым словосочетанием вроде Special Edition или Game of the Year Edition. Все. Успех у жадных до новинок фанатов гарантирован. Равно как и сопутствующее пополнение кассы. А что, и поклонники игры смогут с удовольствием скоротать время в ожидании сиквела, и издатель с неменьшим удовольствием подсчитает дополнительную прибыль. Довольны все.

В оппозиционном для всех правоверных приставочников PC-лагере такая схема давно работает. Ни одна мало-мальски стоящая стратегия или RPG не обходится без пачки новых юнитов или квестов. Конечно, те, для кого геймпад и телевизор ближе хвостатого (или бесхвостого) грызуна и монитора, тоже не обделены всевозможными дополнениями и "специальными изданиями". Достаточно вспомнить тот же Ninja Gaiden Black (увеличенная сложность игры, расширенные гардероб и монстрятник, а в остальном - все то же самое, что и в оригинале). Так же, как и компьютерные геймеры, владельцы, например, Xbox или Xbox 360 могут скачать новые плюшки из сети. Но, чаще всего, дополнительный контент продается в виде диска со старой игрой, с уже включенными туда бонусами. Надо отметить, что такой способ получения новых фич более затратный (хотя дополнения стоят заметно дешевле оригиналов), но и более удобный, поскольку не у всех есть доступ к интернету (а кому-то просто лень возиться).

За последнее время консольный рынок обогатился новыми примерами "расширения и углубления" игрового процесса уже знакомых тайтлов. Рассчитаны они, как и положено, в первую очередь на фанатов, но незнакомые с предыдущими частями геймеры тоже смогут найти в таких "update-версиях" много интересного. Низкая цена и куча дополнительных фишек станут хорошими доводами в пользу покупки нижерассмотренных игр и открытия для себя незнакомых серий.

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Под номером один в нашем сегодняшнем списке дополнений по праву идет обновленная версия Metal Gear Solid 3. В манящей зеленой (или красной, в зависимости от издания) коробочке с надписью Subsistence поклонников таланта Хидео Кодзимы и лучшего Stealth action'a на текущий момент ожидает такая прорва новых фич, что ни один фанат "солидного Снейка" просто не в состоянии пройти мимо. Целых два диска (или три, если вы приобрели Limited Edition-версию) содержат море удовольствия от любимой игры.



Жанр	Stealth action
Издатель	Konami
Разработчик	Kojima Productions
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.konami.jp

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	10	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

9.0

СУЩЕСТВОВАНИЕ



MGS3: Subsistence появился в продаже не только в двухдисковом варианте, но еще и как Limited Edition. Издание с ограниченным тиражом содержит третий диск Existence, на котором вы сможете найти замечательный фильм MGS. Более чем трехчасовое кино включает в себя не только знакомые по игре сцены, но и специально добавленные эпизоды, подобранные под надзором Хидео Кодзимы.


Даже у Снейка случаются промашки

Subsistence

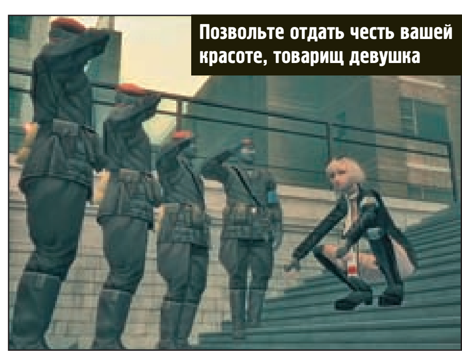
Самым главным нововведением, коснувшимся геймплея, стала камера. Отныне игрок может выбирать любой ракурс вокруг Снейка, используя правый аналог. Благодаря этому радиус обзора заметно увеличился, и выслеживать часовых стало гораздо легче. Да и боссов стало валить на порядок удобнее.

Не стоит упускать из внимания и пополнившийся гардероб Снейка. Кроме новых камуфляжных костюмов, герой научился наносить изображения национальных флагов на свое лицо. Особенно радует красная физиономия Снейка с серпом и молотом на правой щеке.

Неплохим пополнением оригинального MGS3 является и Demo Theater. В этом режиме можно еще раз насладиться всеми восхитительными роликами, которые мы наблюдали в игре. В том числе и альтернативными.

Persistence

Второй диск - это настоящая сокровищница для поклонников серии. Полные версии Metal Gear и Metal Gear 2 - превосходный способ прикоснуться к истокам серии, если вы по каким-либо причинам не сделали это ранее. Стоит отметить, что обе версии являются переносом с MSX2 и первая часть Metal Gear имеет кое-какие отличия от знакомой NES-версии, а вторая часть еще и переведена с японского на английский язык. Однозначный must have для всех фанатов.


Позвольте отдать честь вашей красоте, товарищ девушка

Юморной режим Snake vs. Monkey разжился новыми уровнями и вновь порадует всех врагов озорных приматов. Даже если вы не поклонник аркадки Ape Escape 3, вряд ли стоит упускать возможность отловить всех мартышек.

Набор шуточных фишек продолжает Secret Theater, в котором содержится немало презабавнейших сцен с участием героев MGS3. Умению Хидео Кодзимы смеяться над собственным творением нельзя не позавидовать.

Второй диск Persistence также позволяет сойтись лицом к лицу с уже знакомыми боссами, не проходя игру каждый раз заново. Это довольно удобно, если вы хотите, к примеру, похвалиться отточенными навыками перед друзьями. Ну, а чтобы у приятелей совсем отпала челюсть, можно выбрать Special Mode, который будет по зубам только хардкорщикам.

И, наконец, самой важной частью MGS3: Subsistence можно смело назвать Online-режим. Вниманию геймеров предлагается пять вариантов игры, включая классический deathmatch. Приятной забавой стал и карикатурный Capture the frog, где вместо флага двум командам необходимо охранять здоровую лягушку на своих базах.

Кроме того, многопользовательская игра предлагает интересный набор героев. Есть даже специальный гость: Рейко Хиномото - красавица из реслинга Rumble Roses.

Снова поедаем змей

То, что MGS3: Subsistence является необходимой игрой для всех фанатов серии, думаем, ясно и так. А те же, кто до сих пор не записался в армию поклонников Снейка, удостоены еще одним шансом это сделать. Ставшая по-настоящему удобной камера позволит новичкам получить от великолепной игры максимум удовольствия. Вряд ли вам подвернется еще один шанс до выхода MGS 4: Guns of the Patriots на PS3. Не упустите его.



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION REMIX



Жанр	Arcade racing
Издатель	Rockstar
Разработчик	Rockstar San Diego
Платформа	PlayStation 2, Xbox
Сайт	www.rockstargames.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Управление	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

7.8

Тех, кто еще не устал от уличных гонок и всевозможного тюнинга, ждет настоящая радость: Rockstar выпустила расширенную версию отличной аркады Midnight Club 3. Нас снова ждут безумные гонки с диким ощущением скорости, головокружительные прыжки с крыш и полеты над разводными мостами, богатый авто- и мотопарк и тысячи вариантов тюнинга. Но теперь удовольствие от игры будет еще больше, благо разработчики добавили в Remix немало бонусов.

Город восходящего солнца

Помериться силами в мастерстве вождения с другими гонщиками игрок сможет на улицах Токио. Новый режим Tokyo Challenge отделен от карьеры, и необязательно проходить всю игру, чтобы погонять по японской столице. Но если остался save-файл от Midnight Club 3, то вы сможете импортировать его в Remix вместе со своей коллекцией машин и мотоциклов, а также всеми заработанными деньгами. Ничто не помешает ездить на "заряженном" авто.

Новый мегаполис визуально не сильно отличается от уже знакомых по прошлой игре городов, разве что вывески и неоновые надписи красуются малопонятными европейцам иероглифами. Тем не менее, Токио предлагает гонщику новые трассы и, соответственно, поиск новых способов срезать путь до финиша. А это значит, что мы снова вихрем будем носиться от чекпоинта к чекпоинту, тараня и подрезая оппонентов, используя окольные пути, - в общем, получать удовольствие от прекрасной аркадной гонки.

Прокачаюсь по полной

MC3: Remix внес и в без того обширный автопарк игры новое пополнение. Нас порадуют свеженькие машины от Lamborghini, Dodge, Infiniti, Cadillac и других производителей общим числом более двух моделей автомобилей. Особо хочется отметить такие модели, как Lamborghini Diablo 1998 года и Mercedes CLS55 AMG.

Никуда не делась и гордость Midnight Club 3 - разнообразный и богатый деталями тюнинг. Конечно, раз уж игра относится к аркадному семейству, здесь вы не увидите подробнейшую и практически аутентичную настройку параметров автомобиля, как в Forza Motorsport. Зато количество бамперов, спойлеров, капотов, фар и еще целой кучи элементов внешнего и внутреннего тюнинга заставит сердце любого автоманьяка биться с бешеной скоростью. Благодаря богатому выбору запчастей, вы сможете создать уникальную машину, аналоги которой вряд ли найдутся.

Ночь. Фонарь. Стритрейсинг.

Обновленный автопарк, новый город с новыми же трассами, саундтреком плюс оригинальный Midnight Club 3 - очень выгодное приобретение. Если вы являетесь поклонником аркадных гонок высокого качества геймплея, то, скорее всего, уже купили Remix. Но если вы еще не прочувствовали бешеную скорость заездов в "Полночном клубе", ощущение головокружительных прыжков и "срезов", то выход расширенной версии - веский аргумент испытать это на себе.


Четыре колеса хорошо, а два - быстрее



На старт. Внимание... Эй, стой!



Жанр	Arcade racing
Издатель	SEGA
Разработчик	Sumo Digital
Платформа	PlayStation 2, Xbox, PSP
Сайт	www.sega.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Управление	8	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

7.2



OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

В этом году SEGA решила порадовать всех поклонников OutRun (легенды аркадных автоматов) новой частью серии. К сожалению, OutRun 2006 оказался скорее переработкой оригинальной игры, нежели полноценным продолжением. В любом случае, игроки смогут в очередной раз насладиться аркадной на всю голову гонкой, тем более что новая часть содержит полную версию OutRun 2 SP[1].

OutRun 2006 предлагает игроку на выбор несколько режимов: Coast 2 Coast, Outrun, Heart Attack и Time Attack. Первый режим является стандартной "карьерой": необходимо либо приходить к финишу первым, либо восхищать очередную подружку, сидящую рядом в машине, разнообразными выкрутасами, вроде продолжительных контролируемых заносов, обгоном максимального количества машин, сбором всех монет и массой других финтов. Остальные три режима представляют собой не более чем вариации Coast 2 Coast.

Дави на газ

Если вы не знакомы с серией OutRun, то следует рассказать о структуре заездов, благо она довольно любопытна. К примеру, выбрав режим Heart Attack, вы оказываетесь на старте. Светит солнце, новенькая "Феррари" красиво поблескивает, зрители приветствуют вас аплодисментами, а рядом в пассажирском кресле разместилась очаровательная девчонка. Все, что нужно: покорить сердце красотки умелым вождением. Трасса поделена на привычные чекпоинты, от игрока требуется успеть до них вовремя доехать.

При этом, привередливая девица для вас станет хуже любого инструктора по вождению. Пока мы аккуратно виляем между трафиком, проезжаем все ворота, уворачиваемся от лазерных лучей НЛО, сбиваем все синие цилиндры и занимаемся еще бог весть какой ерундой - дамочка довольна и ее отношение к нам становится все лучше. Но сердце подлой красавицы, как известно, склонно к измене, особенно если машина, в которой она едет со скоростью под 300 км, врезается в заграждение, заезжает на газон или не успевает вовремя приехать к чекпоинту.

Кроме того, у игрока время от времени появляется выбор, в какую сторону свернуть во время заезда. От выбора зависит сложность. Здесь, как в сказке, налево поедешь - к финишу приедешь, а направо поедешь - не факт, что вообще доедешь.

Трассы в OutRun интересны еще и быстрой сменной местности. Только что мы ехали по обычному шоссе под палящим солнцем, раз, и вот уже справа от нас раскинулся огромный окрашенный закатом океан.

Что касается автомобилей, то, согласно традиции серии, представлена не слишком большая, но интересная линейка от Ferrari. Других марок в игре нет. Так что, если вы поклонник Ferrari (или, как вариант, старый ценитель серии) - гонять в обязательном порядке. Ну а если вы никогда не интересовались OutRun'ом, то вряд ли вариант игры 2006-ого года привлечет ваше внимание.

1. OutRun 2 SP - специальная версия, перенесенная без каких-либо существенных изменений с аркадных автоматов на домашние консоли.


На спидометре видна довольно страшная цифра - 234 км/ч. Еще страшнее становится от мысли, что это не предел


Заносы в OutRun 2006 почти как в Ridge Racer, часто без умелого дрифта и в поворот не впишешься


Пока мы едем по красной дорожке - сердце девушки у нас в кармане. В переносном смысле, конечно

АВТОР
Ольга КРАПИВЕНКО



ТЕРРОРИСТАМ СМЕРТНЫЙ БОЙ!

Он сознавался в вооруженных ограблениях, угонах автомобилей, политических захватах заложников, и даже в смертях на боксерском ринге, где тысячи свидетелей могли подтвердить его невиновность.
Стив Эйлетт. "Криминальная студия"

Жанр	Action
Издатель	SCEE/2K Games
Разработчик	SCEE
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.2kgames.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40
Графика	7 x 0,20
Звук и музыка	8 x 0,10
Дизайн	7 x 0,20
Ценность для жанра	5 x 0,10

6.5

Видеоигры по кинолицензии - это средство по опустошению карманов геймеров работает без перебоев. "Властелин колец", "Матрица", "Хроники Нарнии", "Кинг Конг" - игры по мотивам этих фильмов мы уже видели, и, в общем-то, некоторые из них были довольно хороши. Теперь предстоит оценить еще одну адаптацию под названием 24: The Game.

Полицейские будни

Игра основана на популярном американском телесериале "24 часа", рассказывающем о буднях лос-анджелесского подразделения по борьбе с терроризмом C.T.U. Поскольку все сюжетные перипетии в рамках одного проекта охватить невозможно (на сегодняшний день сериал насчитывает ни много ни мало пять сезонов), авторы решили показать нам один день из жизни агента Джека Бауэра и его коллег. У него есть 24 часа, чтобы найти и обезвредить террористическую группировку, действия которой могут привести к гибели тысяч людей.

Успеть за 24 часа

Игровой процесс 24: The Game стандартен для жанра action. Схватки с террористами, ведение слежки, автомобильные гонки с преследованием, проведение допросов, взлом кодовых замков и систем безопасности, вычисление месторасположения и последующее обезвреживание бомб, освобождение заложников - эти и многие другие развлечения представлены в изобилии. Надо сказать, что миссии, включая мини-игры и второстепенные задания, реализованы интересно. Но удовольствие от их выполнения портит абсолютно бездарный искусственный интеллект противни-


Предупреждали же - в машине не курить



ка, который сводит на нет все старания разработчиков. Дело в том, что соображают враги ничуть не лучше табуреток. Максимум, на что способны особо одаренные NPC, - так это стрелять по сторонам, а еще иногда прятаться за ящиками и столами. Что касается не особо одаренных противников (коих 98%), то, по всей видимости, их поведение и движения копировались с людей, страдающих расстройством вестибулярного аппарата. Сложно объяснить, по какому принципу враги строят тактику ведения боя, потому что в основном они совершают хаотичные движения, больше напоминающие пляску в исполнении храброго летчика Мересьева после курса реабилитации в военном госпитале. Нужно еще отметить такой интересный факт: террористы ведут огонь ровно до того момента, когда герой оказывается в двух шагах от них. Потом они бросают оружие и закладывают руки за голову. Вот такая своеобразная боевая стратегия.

Наши напарники, конечно, демонстрируют несколько более высокий уровень интеллекта. Они умеют пользоваться особенностями архитектуры уровней, стараются не лезть под перекрестный огонь и прикрывают вас в случае необходимости. Подвох кроется в том, что они действуют спонтанно, зачастую отстают от вас и не гнушаются где-нибудь застревать (иногда банально уткнувшись башкой в главного героя). Примитивно.

Из достоинств 24: The Game можно отметить систему проведения допросов и переговоров. Например, в одной из миссий вам необходимо уговорить террориста отпустить заложника. Поскольку человек сильно нервничает, герою нужно выбрать наиболее подходящий тон беседы. Спокойная манера разговора может чередоваться с угрозами и настойчивыми требованиями отпустить жертву. Главное - правильно выбрать момент. К сожалению, компромиссы и обещания выполнить все требования не гарантируют невредимость заложника.

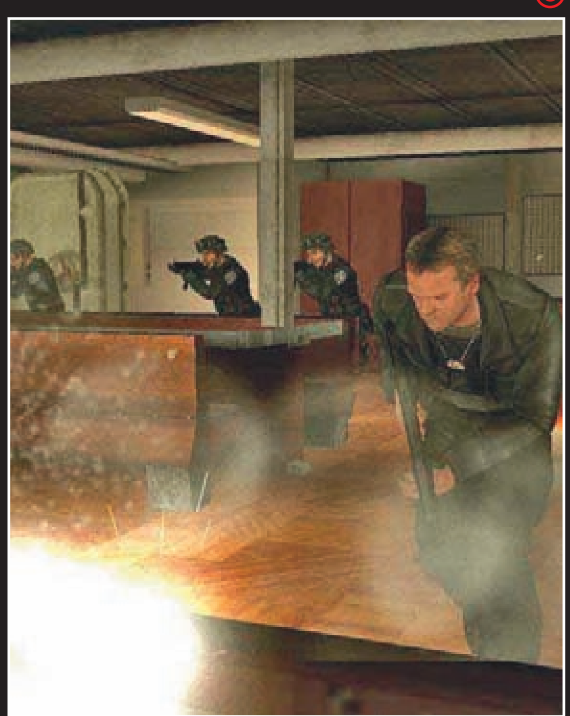
Еще одним положительным моментом являются автомобильные гонки. Здесь все реализовано на манер GTA: большой город с множеством улиц и перекрестков, возможность останавливать и садиться за руль любого автомобиля и т.д. Миссии при этом варьируются, начиная от слежки, езды на время и заканчивая гонками на выживание. В общем, не будь вы полицейским - имели бы все шансы попасть на первую страницу "Вестника рецидивиста".

Середняк

Так же, как в свое время Capcom похоронила Without Warning, так и SCEE сейчас испортила задумку 24: The Game. Сравнительно неплохая концепция напрочь загублена бездарно реализованным искусственным интеллектом противников, вследствие чего перестрелки проходят скучно и однообразно. Мини-игры и немногочисленные погони на автомобилях несколько разбавляют геймплей, но в целом не спасают. ©



Прятаться в укрытие противники обычно нужным не считают



Driver Parallel Lines

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ



РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

- Так что ты видела, когда поехала с папой на нашей новой машине?
- Одних только "идиотов" и "безмозглых дураков", которые все время лезли под нашу машину.

PlayStation 2
DRIVER PARALLEL LINES

Жанр	Arcade racing/action
Издатель	Atari
Разработчик	Reflections
Платформа	PlayStation 2, Xbox, PSP
Сайт	www.atari.com/driver

РЕЙТИНГ		
Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Дизайн	6	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

6.3

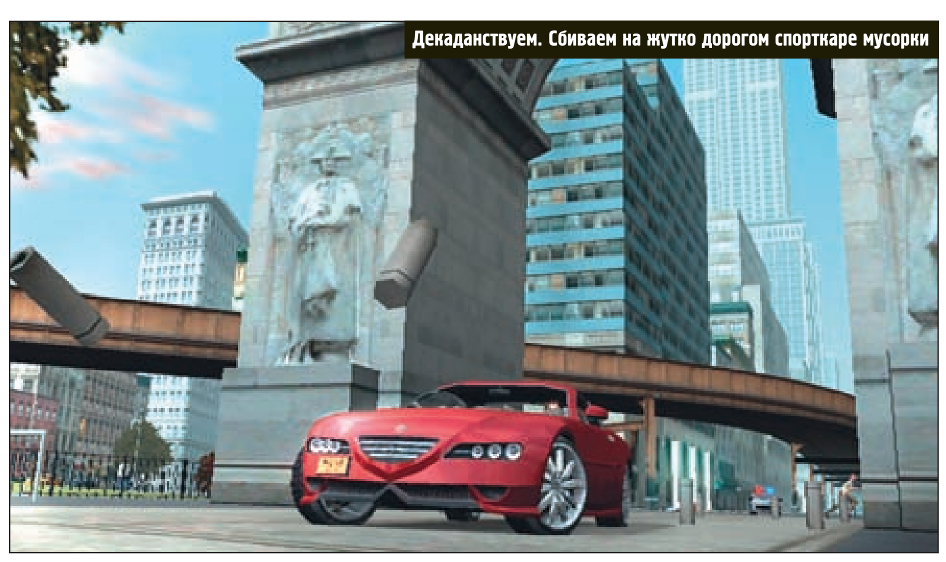
Повальное клонирование GTA приобретает поистине устрашающий размах. Успех Rockstar'овской серии про "великого автоугонщика", а точнее, выручка с ее продаж, не дают спать спокойно многим разработчикам. Сколько клонов уже вышло? А сколько анонсировано? При этом по-настоящему удачных из них только два: Mafia и недавний Godfather. Среди GTA-подобных игр Driver всегда стоял особняком. В дни своей молодости он был хорошей аркадной гонкой с сюжетом крепкого полицейского боевика. Но после пожизненной прописки Grand Theft Auto в игровом зале славы разработчики из Reflections свернули с собственного пути и занялись активным заимствованием идей из более успешной серии. К чему это привело, мы увидели в Driv3r. Утираясь одной рукой, другой Reflections начала делать четвертую часть сериала. Всего лишь год прошел с момента анонса, и вот Driver Parallel Lines уже появился в продаже. Разумеется, он не мог ускользнуть от нашего пристального внимания.

Наше альтер эго - восемнадцатилетний амбициозный паренек, скрывающийся под инициалами ТК. Молодчик прибывает в Нью-Йорк с традиционным для всех провинциалов желанием - покорить большой город. Ти-Кей обладает хорошими водительскими навыками и за рекордный срок досконально изучил географию мегаполиса. Такой талант просто не мог долго оставаться невостребованным. Тем более местный мафиозный авторитет по имени Slink ищет как раз такого, не брезгающего грязной работенкой водилу.

Сюжет "Параллельных полос" не принесет ничего нового, не минует ни одного клише и проэксплуатирует большинство штампов из историй про плохих парней на колесах (в смысле - за рулем автомобиля).

Слабый сторилайн скрашен удивительно красивыми CG-роликами, которые добавляют игре привлекательности и отчасти компенсируют отрицательное впечатление от скучного сценария.

Фишка нового Driver в том, что игра охватывает две временные эпохи. Пере-


Декаданствуем. Сбиваем на жутко дорогом спорткаре мусорки


А мы поедем другим путем


Автопарк в игре действительно богатый

бравшись в Нью-Йорк в 1978 году, Ти-Кей вскоре попадет за решетку. И на свободу он выйдет только в 2006-м. За более чем двадцать лет изменится не только мегаполис, машины и вооружение, но и сам Ти-Кей.

Крути баранку, шофер

Игровой процесс нового Driver'а покажется до боли знакомым, если вы играли в предыдущие части сериала. По-прежнему к нашим услугам огромный город с высоким трафиком и толпами пешеходов. Из-за этого перестрелки и погони на машинах часто осложняются вмешательством полиции. Забудьте о навыках, полученных в Carmageddon`е, за каждого сбитого педестриана в Parallel Lines придется отвечать перед законом.

Что касается миссий, то, как и с сюжетом, разработчики не порадовали нас оригинальностью. Знакомые не только по Driver'у, но и по GTA задания типа "собери все бандероли", "выиграй гонку", "догони негодяя", "угони машину" и десятки других набивших оскомину занятий. Заработать дополнительные денежки можно и за счет сайд-миссий вроде стритрейсинга. Не забыты и путешествия пешком с попутным отстрелом нью-йоркского криминалитета.

Новая часть Driver'а выдвигает заметно меньшие требования к навыкам игрока. Помните погоню в Стамбуле из третьей части? Еще бы, наверное, не один час жизни потратили, а узкие улочки потом снились в кошмарах. Мы с уважением относимся к хардкору, но все имеет разумные границы. К счастью, в Parallel Lines миссий с запредельной сложностью не наблюдается.

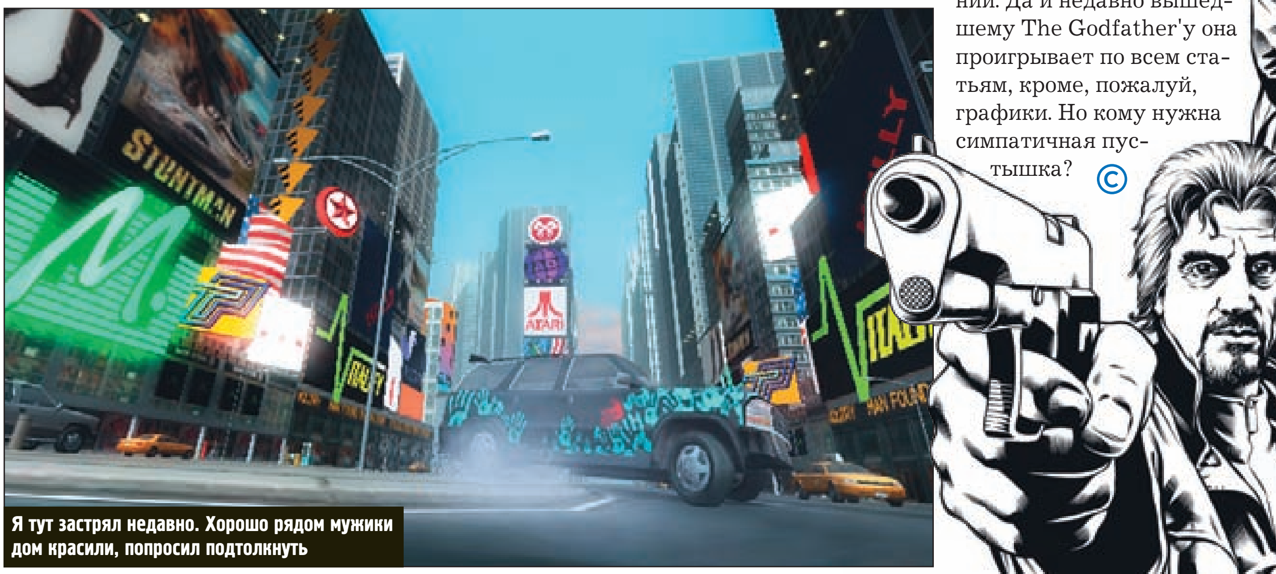
То ли из-за желания хоть как-то разнообразить геймплей, то ли из-за популярности Need for Speed в игру был добавлен тюнинг. Теперь мы можем модернизировать любой понравившийся нам автомобиль. Установка новых запчастей улучшает управляемость, повышает максимальную скорость и сокращает время разгона. Нитроускоритель - тоже нужная вещь в арсенале гонщика. Озабоченные своей безопасностью смогут поставить пуленепробиваемые стекла и шины. Полностью от вражеского огня это не спасет, но заметно снизит его эффективность. Конечно, вариантов настройки авто не так много, как в любой современной аркадной гонке, но для игр семейства GTA набор деталей выглядит неплохо. Чтобы не тратиться каждый раз на новую "прокачку", разбитый автомобиль, даже брошенный в центре города, отгонят и полностью восстановят в подпольном гараже, лишь бы у вас хватило денег.

Душный мегаполис

Со времен Driv3r разработчики из Reflections отшлифовали картинку и более-менее подогнали ее под сегодняшние стандарты. Аварии все так же красочны и эффектны. Анимация героев - слабая сторона предыдущей части - стала более плавной.

Голоса актеров, которыми говорят персонажи Parallel Lines, звучат выразительно, но оставляют ощущение какой-то чрезмерной наигранности. Зато музыка подобрана со вкусом. В 1978 году из автомагнитолы будут литься композиции в стиле фанк, а 2006 год развлечет хип-хопом и роком.

Работу над ошибками, которой является Driver Parallel Lines, можно оценить на слабенькую, еле дышащую четверку. Разработчики учли недочеты и промашки третьего Driver'а, но, к сожалению, "Параллельные полосы" будут параллельны многим игрокам, которые пресытились GTA-образными проектами. Стремление догнать GTA напрочь лишили серию Driver индивидуальности. И когда-то яркая, оригинальная серия перешла в разряд клонов. Конечно, Parallel Lines отличается от предшественника более высоким качеством, но игра все еще страшно далека от наших мечтаний. Да и недавно вышедшему The Godfather'у она проигрывает по всем статьям, кроме, пожалуй, графики. Но кому нужна симпатичная пустышка? ©



Я тут застрял недавно. Хорошо рядом мужики дом красили, попросил подтолкнуть

Kingdom Hearts II

АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН





Жанр	Action/RPG
Издатель	Buena Vista Games
Разработчик	Square Enix
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.kingdomhearts2.net

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Сюжетная линия	9	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

8.9

Я УМЕЮ ПРЫГАТЬ ЧЕРЕЗ ЛУЖИ

Детство кончится когда-то,
Ведь оно не навсегда.
Станут взрослыми ребята,
Разлетятся кто куда.
А пока мы только дети,
Нам расти еще, расти.
Только небо, только ветер,
Только радость впереди.
Юрий Энтин

Впечатляющий эксперимент по сюжетному скрещиванию миров диснеевской анимации и персонажей игр от Square Enix завершился в 2002 году неожиданно бурной реакцией. Получившаяся в лабораторных пробирках разработчиков гремучая смесь выплеснулась наружу и незамедлительно вступила в контакт игроками.

Как оказалось, виртуальная субстанция вызывала мгновенное привыкание. Ничего удивительного - когда еще нам доводилось видеть на экранах телевизоров, казалось бы, несовместимых персонажей? Например, Юффи из Final Fantasy VII, разговаривающую с Дональдом Даком. "Бред!" - скажете вы. Отнюдь - это всего лишь результат творчества команды из Square Enix под названием Kingdom Hearts.

Друг сердечный

Несмотря на кажущуюся простоту фабулы, сюжет не перескажешь в двух словах из-за насыщенности событиями и персонажами. KH повествовала о группе подростков допризывного возраста, которые занимались всем, чем положено заниматься детям, когда на дворе пора летних каникул.

Три персонажа - Сора, Рику и Каири - были неразлучными друзьями и частенько проводили время на небольшом острове, мечтая о путешествиях в бесконечную даль горизонта.

Разразившийся однажды ночью страшный шторм разделил их, и Сору выкинуло в неизвестный мир, где он встретился с Дональдом и Гуфи - придворными королевства Диснея. При этом у парня в руках оказалось весьма нешаблонное оружие под названием Ключ-меч (Keyblade). Сей артефакт позволял открывать и, соответственно, закрывать любые двери. Позже выяснилось, что реальность, в которой Соре довелось жить, состоит из миров-королевств, над которыми нависла угроза в виде

МАНГА

К выходу новой части приурочены выпуск манги Kingdom Hearts и Kingdom Hearts: Chain of Memories и Kingdom Hearts 2.




Девушка, надеюсь, вы знаете кун-фу

Бессердечных. Последние представляли собой крайне нелицеприятных существ, коими становился любой человек, пустивший в сердце Тьму. Дональд и Гуфи намеревались искать короля Микки Мауса, отправившегося бороться с Бессердечными в одиночку, но присоединились к Соре, поскольку Его Мышиное Высочество завещал оберегать хранителя Ключмеча. Долгие скитания привели их к последнему королевству - легендарному Kingdom Hearts, из которого якобы и просачивались Бессердечные. Мрачный мир, пропускающий Тьму, на поверку оказался источником чистого Света.

И вот последние двери были закрыты, только долгожданного "хеппи энда" не получилось. Соре удалось лишь ненадолго увидеться с друзьями, после чего судьба разделила их вновь.

Родом из детства

Наверняка все могут хотя бы отдаленно представить, сколько сил и средств было вложено в продолжение истории о силе любящих сердец. Как-никак на кону по-прежнему были репутации двух известнейших компаний.

KH2 находилась в стадии активного производства около четырех лет. Для подогрева интереса публики на GBA была выпущена KH: Chain of Memories (о ней читайте в этом номере). Действие сиквела разворачивается вскоре после ее окончания.

Плохая новость в том, что сразу войти в образ главного героя Соры не получится. Всю первую главу игрок вынужден гонять лохматого парня Роксэса вместе с командой его друзей по закоулкам Twilight Town, выполняя достаточно примитивные квесты. С сюжетной точки зрения эпизод заменяет Tutorial и работает на усиление атмосферы. Ведь один из ключевых мотивов игры, проходящий красной нитью через повествование, - это тема детства. На первых порах KH2 усердно маскируется под иллюстрацию беззаботной жизни условно взятого подростка со всеми вытекающими. Синяки на коленках, регулярные пробежки по улочкам города и коллективное поедание мороженого в совершенно фантастических количествах. Все это впивается в сердце острой иглой ностальгии и заставляет вспомнить - а ведь мы тоже были такими. Жаль, что похождения Роксэса не могут похвастаться увлекательностью (в частности, из-за вынужденной затянутости) - отсюда снижение игрового интереса.

Зато потом разогнавшийся поезд сюжета обрывает праздник отроческой жизни и несет нас по рельсам всевозможных перипетий. В распоряжение игрока перейдут успевший подрасти Сора и Ко. Им всем восстановили память после событий Chain of Memories. Задачи у протагонистов те же. Казалось бы, Бессердечным пути к наступлению были решительно обрублены. Ан нет: покуда в душах людей остается частичка Тьмы, бестии продолжат охотиться за сердцами. Героям приходится снова взяться за рутину по запиранию астральных замочных скважин и очищению миров от всякой нечисти. Следовательно, будьте готовы вновь стать участником именитых мультфильмов и встретиться со знакомыми персонажами. Например, наладить отношения Красавицы и Чудовища, помочь Русалочке и Принцу решить проблему несовместимости разных биологических видов (читай: организовать барышне пару ног) или возвратиться в Пещеру Чудес с Аладдином.



ЭТО НАДО ВИДЕТЬ!



Есть в игре совершенно гениальный момент. Дело происходит в локации Hollow Bastion. Персонажи обыскивают комнату, как вдруг в помещение заходит Тифа (FFVII) и спрашивает: "Ребят, не видели ли вы тут парня с прической торчком".

Сора недоуменно поднимает взгляд и начинает ощупывать голову, где царит классический "врыв на макаронной фабрике". Немая сцена. Потом Тифа смеется и сообщает, что "у того парня торчок прически еще длиннее". Пять баллов!

Мы, конечно, понимаем, что привычка рисовать лохматых персонажей уходит корнями в глубокие японские традиции, в соответствии с которыми количество и длина волос на макушке считались показателем силы воина. Но, согласитесь, мало кому удавалось так удачно над этим постебаться.


Лететь на край света? Да запросто!


Местные люди в черном

ПОЛЕТЫ ВО СНЕ И НАЯВУ

Напомню, что путешествия между мирами осуществлялись на агрегате под названием Gummy Ship. Этот шедевр инженерной мысли диснеевских механиков вообще и Чипа с Дейлом в частности состоял из разноцветных кубиков, которые можно было часами собирать, подобно конструктору LEGO.

Так вот в KH2 остались и полеты, и сборочные работы в ангаре. Однако на общей карте перемещаться можно свободно. Бои проходят, когда требуется распечатать проход к новому миру. Залетаем в скважину и начинаем боевую часть. Враги атакуют не только с передней, но и с задней полусферы, а количество их увеличилось. Плюс маршруты теперь пролегают не сквозь тошнотворно разноцветную субстанцию - локации стали более "конкретными". Вы пролетите по скоростному шоссе, сквозь астероидное поле или, скажем, солнечную бурю. По уровню динамики и зрелищности эта часть KH2 не уступает таким шутерам, как Rez или Panzer Dragoon Orta. Во многом этому способствуют дизайн уровней, буйство спецэффектов и хорошо подобранное музыкальное сопровождение.



Джонни Депп предупреждает: пиратство опасно для вашего имиджа

Ну, и куда же без новых знакомств? Нам заказали экскурсию во владения Симбы ("Король лев") и земли Дракона ("Мулан"). Также сценаристы решили, что напрасно обделяли вниманием диснеевский кинематограф. Так что в качестве любопытного довеска к путешествию станут приключения во вселенной фильмов "Трон" и "Пираты Карибского моря".

Мало действующих лиц? Авторы не поленились еще туже закрутить спираль сюжета, добавив третью сторону конфликта - "Никого". В оригинале данные существа именуются Nobody, и стоит ли это название склонять при переводе - вопрос. Будем считать, что вы меня поняли.

Никто - пустые оболочки, которые остаются после людей, когда их души превращаются в Бессердечных. Руководит ими некая Организация 13, члены которой успели изрядно набедокурить еще в KH: Chain of Memories.

Вот такая каша заварилась. Будем расхлебывать?

Ребята и зверята

Шаблон прохождения перекочевал в KH2 без малейших изменений. Мы путешествуем между мирами, всенепременно в них десантируемся и наводим шороху среди представителей местных темных сил.

Основа игрового процесса - все тот же action/adventure. Чтобы прохождение KH2 не замыкалось на спинномозговой долбежке по кнопке атаки, разработчики увешали основной стержень геймплея всевозможными интересными дополнениями.

Сражаться придется втроем. Основной состав команды борцов за чистоту сердец: Сора, Дональ и Гуфи. В зависимости от текущей локации, один из последних двух может быть заменен на героя фильма/мультфильма, в мире которого вы находитесь. Искусственный интеллект напарников систематически демонстрирует чудеса сообразительности. Хоть атакуют они в основном в лоб, но поддержку оказывает достойную: когда подлечат в самый нужный момент, а когда файрболом противника отвлекут. Правда, все равно не забудьте отобрать у них лечащие снадобья, ведь расточительному AI никогда не объяснить насколько ценна для игрока каждая бутылочка зелья.

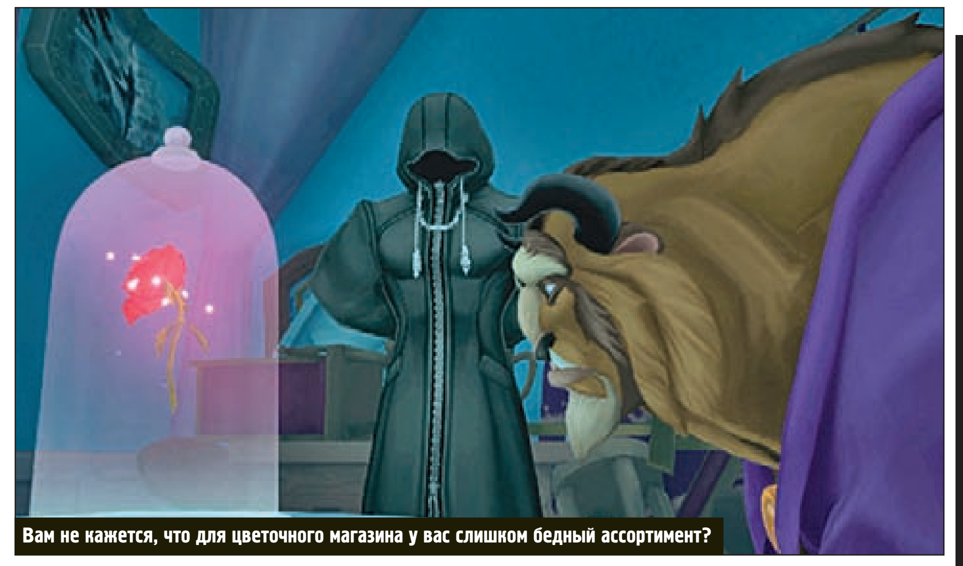
Битвы происходят в реальном времени, но не без оглядки на RPG-элементы. В левом нижнем углу экрана находится созданное по лекалам Final Fantasy меню, через которое можно использовать предметы, магию и дополнительные способности. Знакомые с предыдущей частью освоятся без проблем.

Основной директивой для продвижения по сюжету станет истребление Бессердечных (или Никого) в заданных количествах. Однако, помимо геноцида плохишей, существует огромный список предметов, которые можно собрать, возможность синтеза продвинутого оружия и брони у вездесущих Муглов (здравствуйте, красные пумпончики), мини-игры, а также прокачка персонажей. Приобретенные навыки рекомендуется испытывать в локации "Колизей Олимпа" ("Геркулес"), где регулярно проводятся чемпионаты типа "Сора и Ко выносят толпу бессердечных болванчиков". Самой собой, встречаются противники и страшнее. Как насчет сольного выступления против трехглавого Цербера или дуэта Клауда (FFVII) и Сквола (FFVIII) да еще на время?

А на десерт - функция Reaction Command, которую надлежит использовать в определенный момент сражения (или мини-игры). По сути, она активизирует контекстное действие, позволяя героям увернуться от тумаков оппонентов и нанести им несколько фирменных оплеух. Выглядит чрезвычайно зрелищно, особенно при битвах с боссами.



Конец второй главы сопровождается битвой с 1000 Бессердечных. Их на самом деле ровно тысяча



Вам не кажется, что для цветочного магазина у вас слишком бедный ассортимент?

Главное - чтобы костюмчик сидел

В начале игры Соре вручат новый костюм производства ткацко-швейной фабрики "Три крестные феи", поскольку старый на выросшем парнишке уже трещал по швам. Костюмчик, разумеется, не простой, а с фишками. Стильный прикид позволяет герою перевоплощаться в разные формы. Всего их четыре, и доступными они становятся по мере прохождения. Выбрав в меню опцию Drive, вы перевоплощаете Сору в аналог эффективной и убийственной газонокосилки. Некоторые формы дают возможность пулять во врагов магией со скорострельностью пулемета. С помощью других - барабанная дробь - парень может шинковать врагов двумя, а то и тремя Ключ-мечами одновременно. Чтобы уж совсем не облегчать игроку жизнь, функция перевоплощения доступна лишь при наличии конкретного партнера.

Праздник для сердца, конфетка для глаз

Графические красоты первой KH неслабо загружали вычислительные мощности PS2. В сиквеле не было произведено каких-то кардинальных улучшений. Большинство пейзажей KH2 не выделяется размерами - зачастую мир состоит от силы из пяти локаций. Зато они радуют проработанностью мелких деталей интер- и экстерьеров.

Созданные творческим гением Тетсуи Номуры персонажи смотрятся на безоговорочное пять. Все действующие лица великолепно анимированы. Разработчикам хочется низко поклониться хотя бы за то, что воспроизведенные диснеевские герои в 3D выглядят едва ли не лучше, чем их мультяшные 2D-прототипы. Единственный явный минус - чересчур резкие переходы от простых моделей к более сложным в видеозаставках.

И, разумеется, спецэффекты. Чего еще можно ожидать от разработчиков из Square Enix, как не магических взрывов, всполохов и заполняющих весь экран световых протуберанцев а-ля Final Fantasy? Все это выглядит еще лучше, чем в игре-предшественнице.

Со звуком не все так гладко. Львиную долю музыкального сопровождения составляют ремиксы лицензированных у Buena Vista мелодий. Увы, их список далеко не полон, а отдельные сюжетные сцены происходят в гнетущей тишине, из-за чего весь драматизм улетучивается подобно пузырькам воздуха из открытой бутылки шампанского. Столь высокопарная аналогия не случайна: из-за отсутствия музыки некоторые заставки теряют весь шарм. Особенно сильно от этой напасти пострадал эпизод "Короля льва". В итоге самой запоминающейся композицией станет главная тема KH2 "Passion", благо ее английский вариант ничуть не хуже японского.

Зато диалоги... Для их исчерпывающей характеристики достаточно упомянуть, что почти всех диснеевских персонажей озвучивали актеры, работавшие над мультфильмами-первоисточниками. Более того - Юна, Рику и Пэйн из команды Yu-Ri-Pa (FF X-2) тоже говорят "своими" голосами. Самое время оценить монументальный труд разработчиков и благоговейно закатить глаза.

Последнее лето детства

Учитывая широкую в плане возрастных категорий аудиторию проекта, сценаристы были вынуждены запихнуть взрослую проблематику в относительно легкомысленный контекст. Традиционная для творчества Square Enix философская подоплека в KH2 присутствуют, но в завуалированном виде. Это и есть главный минус. Чтобы не смущать младшее поколение игроков, сцены явного насилия пустили под нож. Из-за этого эпизод "Пиратов Карибского моря" выглядит слишком наиграно. Эмоциональность сюжетных сцен была намерено снижена, некоторые диалоги разочаровывают плоскими репликами и чрезмерным пафосом. Да и диалогов этих не так уж много: сюжет каждого задействованного мультфильма был ужат по максимуму.



Заря диснеевской мультипликации. Все черно-белое и психоделичное

Наибольший интерес, разумеется, представляет основная история, связанная с поисками друзей Соры и борьбой с Бессердечными и Никем. Однако, чтобы до нее добраться, нужно проиграть часов этак пятнадцать. То есть примерно полигры. Не у каждого хватит терпения так долго грызть скорлупу, чтобы добраться до сладкой начинки.

Зато старания терпеливых будут щедро вознаграждены впечатляющими поворотами сюжета и великолепной концовкой. Выяснится, что ничего не подозревающий Сора постоянно оказывался пешкой в чужих партиях и был лишь буфером между Бессердечными и Никем. Благо заботливые друзья не дадут парню сделать сеппуку Ключ-мечом от безысходности и поддержат его в трудную минуту. Друзья, они ведь в беде познаются. Правда?

Детство, отрочество и...

Притворяться, что вы никогда не тосковали по ушедшим годам детства, - своего рода ханжество. Все иногда мечтают хотя бы ненадолго вернуться в тот возраст, когда солнце светило ярче, а мороженое можно было заталкивать в себя вагонами, не думая, что утром придется в таких же количествах потреблять лекарства от простуды. Быть может, тогда мы многого не умели и не понимали. Однако, согласитесь, было весело.

К чести разработчиков, несмотря на упомянутые огрехи KH2, им удалось успешно продемонстрировать такие явления, как дружба, любовь, поддержка и взаимовыручка через призму детского восприятия, не замутненного условностями материального мира, которые окончательно засоряют наше сознание годам этак к двадцати. Логическое мышление, которым так любят бравировать т.н. "взрослые", отходит здесь на второй план, поскольку все равны перед угрозой лишиться своих сердец. В конце концов, все мы - дети. Просто некоторые остаются ими чуть дольше, а некоторые - нет.

А теперь - все за мороженым!

АВТОР

Neon Knight

Со склерозом шутки плохи



Музыка жизни умолкнет,
если оборвать струны воспоминаний.
Джером К. Джером

Сейчас, когда страсти по англоязычной версии Kingdom Hearts II в самом разгаре, казалось бы, не особо уместно вспоминать предыдущую серию, вышедшую аж полтора года назад эксклюзивно для Game Boy Advance. Однако здесь случай не совсем обычный, ведь Chain of Memories - важнейшее сюжетное звено, без которого сложно понять переход от первой части сериала ко второй.

Жанр	Action/RPG
Издатель	Square Enix
Разработчик	Jupiter
Платформа	Game Boy Advance
Сайт	http://na.square-enix.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Управление	7	x 0,20
Ценность для жанра	9	x 0,10

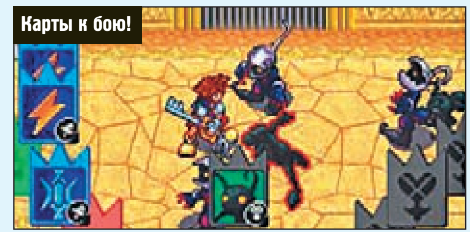
8.3

Разработчики с самого начала позиционировали свое детище как "мост" между KH и KH II. В общем и целом - так оно и есть, хотя, если разобраться более подробно, портативные приключения Соры вполне тянут на статус самостоятельного явления. Красивейшая анимированная заставка, выжимающая все соки из системы, повествует о том, как троица центральных персонажей в составе Соры, Гуфи и Дональда попадает в загадочный Замок Забвения (Castle Oblivion). Здесь и начинается путешествие в подсознание главного героя. Весь призрачный замок соткан из воспоминаний Соры, в которых он ищет ответы на свои вопросы. На пути встречаются знакомые по первой части персонажи, но они не узнают его, поскольку в этом психоделическом мире они еще не встречались. Проблема в том, что по мере прохождения герои теряют воспоминания, равно как и память о них самих в мире растворяется. Происходит это до тех пор, пока на страдальцев окончательно нисходит забвение.

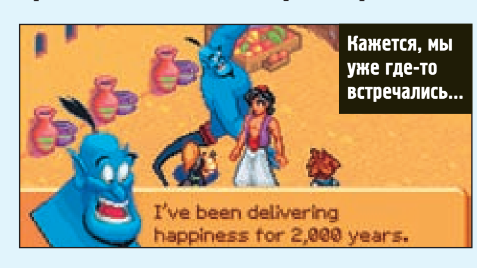
Как и прежде, KH - настоящий рай для Final Fantasy 7-фетишистов. Айрис, Юффи, Сид... Сколько воспоминаний связано у многих из нас с этими именами. Не обделены и поклонники волшебных миров Диснея. Игроку предстоит побывать в таких местах, как подводное царство русалочки Ариэль, лес Винни-Пуха, Зазеркалье Алисы и даже Хеллоуин Таун самого Джека Скеллингтона. И не только там. Герои часто и подолгу беседуют, открывая еще одну традиционно сильную для проектов от Square Enix сторону - великолепно поставленные диалоги.

Механику геймплея не так-то просто описать на словах, но достаточно легко освоить. В основе всего лежит вошедшая нынче в моду система использования карт. Бывают они двух типов: ключи и боевые. Первые позволяют открывать двери, вторые - отвечают за использование приемов в боевой части. Бои происходят в реальном времени а-ля Tales of..., но при этом с помощью шифтов играющий должен успевать подбирать нужные карты. Среди них встречаются обычные атаки, ранжирующиеся по числовому принципу от 0 до 9, призывные помощники, магия, а также восполнители энергии. Разумеется, тут много нюансов. При помощи трех нажатий на оба шифта одновременно можно составить комбо (какое именно зависит от суммы числовых показателей задействованных карт), но при этом первая карта до конца боя исчезает. Самый тонкий момент - перезарядка колоды, когда все ходы истрачены. Проводить ее можно неограниченно, но беда в том, что в процессе восполнения герой абсолютно недвижим и беззащитен. Так или иначе, но все эти моменты никак не отвлекают от действия - оно происходит настолько быстро, что "организационная" часть достается преимущественно инстинктам.

Парадоксально, но у Chain of Memories нет как таковых отрицательных сторон. Можно, конечно, докопаться до звука, иногда чересчур затянутых диалогов или сослаться на громоздкое управление, но это все суть мелочи. Главное - игра держит марку, соответствует всем представлениям об уровне качества проектов от Square и дает много пищи для ума поклонникам сериала Kingdom Hearts. Вторая часть которого уже нетерпеливо ждет вас на полках магазинов. ©



Карты к бою!

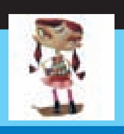


Кажется, мы уже где-то встречались...

Rule of Rose

АВТОР

Ольга КРАПИВЕНКО







Жанр	Survival Horror/Adventure
Издатель	SCEJ
Разработчик	Punchline
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.jp.playstation.com



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40
Графика	8 x 0,20
Звук и музыка	8 x 0,10
Сюжетная линия	9 x 0,20
Ценность для жанра	7 x 0,10

8.1

ПОРЧА ИМУЩЕСТВА ЗАПРЕЩЕНА!

Ни один предмет в игре не подвергается деформации или разрушению. Отсутствие интерактивности удручает. Вы должны следовать только по заданному пути и совершать линейную последовательность действий. Например, в комнате на высоте вытянутой над головой руки висят ножницы. Чтобы их достать, придется искать помещение, в котором можно активировать механизм, опускающий эти ножницы. А тот факт, что в этой комнате стоит табуретка, которую можно было бы использовать, в расчет не берется. В целом принцип решения головоломок иногда приводит в недоумение. Вот другой пример: в поисках недостающей газетной страницы мы заходим в одну из комнат. Там на полу лежит связанная женщина с бумажным пакетом на голове. Она еще жива и двигается. У Дженнифер есть ножницы и нож. Тем не менее, вместо того, чтобы разрезать веревки, героиня смотрит на кусок газеты, который лежит рядом, а затем разворачивается и уходит. И все. Потому что по сценарию предусмотрено обратить внимание только на газету, а не заниматься спасением очередной жертвы. Подобные моменты выглядят более чем странно.



НЕДЕТСКИЕ ИГРЫ

Мисс Сидли повернулась, увидела таращащихся на нее детей. Они окружили ее плотным кольцом, как окружают могилу родные и друзья, пришедшие проститься с покойным. А в первом ряду стоял Роберт, маленький могильщик, готовый бросить первую лопату земли ей в лицо.
Стивен Кинг. "Детки в клетке"

Что выбрать в качестве театра действий игры жанра survival horror, как не уединенный дом на холме? Например, сиротский приют, содержащийся священником. Дети, создавшие социум, живущий по крайне жестоким правилам, таинственные убийства, странные существа, вещие ночные кошмары, стены, забрызганные кровью многих жертв - лучших условий для создания мистической атмосферы не придумаешь. Проект Rule of Rose от Punchline это наглядно доказывает.

Правила игры

История RoR произошла в Англии в 1930 году. Главная героиня - Дженнифер - ехала поздно вечером в автобусе, когда к ней подошел маленький мальчик. "Поиграй со мной, Дженнифер", - тихо сказал он, протягивая книжку со сказкой. Не успела девушка и слова сказать, как автобус остановился и сорванец тут же соскочил на остановке и убежал. Решив, что с ребенком может что-нибудь случиться, Дженнифер отправилась его искать. Поиски привели героиню в сиротский приют Rose Garden.

Как позже выяснится, жизнь в особняке подчинена своду законов Rule of Rose, определяющему четкую систему иерархии среди воспитанников, нормы поведения, привилегии и наказания. И это отнюдь не безобидная ребяческая забава. Дело в том, что эти "детские" игры зачастую заканчиваются насилием, зверскими пытками и смертью животных и людей. Причем жертвами убийств, как правило, становятся взрослые. Чтобы выжить, девушке придется играть по их правилам.

Вы думаете, перед вами классический сценарий survival horror о таинственном доме и злобных детях? Ошибаетесь. Сюжетная линия Rule of Rose больше походит на фильмы Дэвида Линча. Зачастую здесь сложно отделить реальный мир от мира пограничного, зыбкого, безумного и изломанного. Только что вы собственными глазами видели, как дети убили козленка, по-


А ну, поднимите мне веки!


Сегодня няня вела себя очень плохо: кашу не ела, днем не спала, бегала по коридору с визгом. За что и будет наказана!

БРАУН, ИСКАТЬ!

Зачастую вам будут попадаться на первый взгляд абсолютно бесполезные предметы. Например, бантики, бельевые прищепки, пластмассовые шарики или детские носки. Если вы будете заставлять Брауна брать след с этих вещей и целенаправленно продолжать поиски, то в итоге он приведет к какой-либо секретной комнате или найдет оружие. Аналогичным образом осуществляется и поиск "аптечек" (куски пирога, конфеты или булочки).

сле чего затолкали труп в старинные часы, как тут же оказывается, что это была всего лишь игрушка. Только что вы видели обезображенное тело учителя, а через минуту встречаете его живого и невредимого. Впрочем, и существование самого мальчика, который якобы дал вам книгу, ставится под сомнение. Ведь, кроме вас, ребенка никто больше не видел. Так что же здесь сон, а что явь?

Браун, покажи мне путь!

По жанровой принадлежности Rule of Rose - прежде всего adventure. В основе игрового процесса лежит решение головоломок и осторожное исследование окрестностей, а не методичный отстрел монстров. Надо сказать, что главная героиня - существо слабое и беспомощное и, по сути, абсолютно не приспособленное к выживанию в экстремальных условиях. Она слаба, медлительна, нерасторопна и пуглива. Даже не в состоянии дать отпор детям, которые глумятся над ней, как хотят. Они позволяют себе бить ее, отвешивать пощечины, тыкать в лицо дохлой крысой, при этом любой их поступок остается безнаказанным, поскольку Дженнифер терпеливо сносит все издевательства. Со стороны это может показаться странным, но факт остается фактом. В доме нет ни одного человека, который мог бы вступиться за нее или оказать ей помощь.

Единственным другом Дженнифер становится забавный и добродушный пес Браун, которого она спасла, прежде чем дети успели похоронить бедное животное заживо. В свою очередь, Браун воспринимает героиню как хозяйку, не отставая от нее ни на шаг и беспрекословно исполняя приказы. Управлять псом можно с помощью всего лишь трех команд: "сидеть", "ко мне" (или в некоторых случаях "помоги") и "искать". Причем последняя команда имеет наибольшую ценность. По сути, Браун выполняет в игре роль своеобразного проводника. Допустим, вы нашли ключ, но не знаете, от какой он двери, или же знаете, но не можете сориентироваться, где именно она расположена. Поэтому, чтобы не тратить время зря и не бегать по всем этажам и закоулкам, вам достаточно выбрать в меню этот ключ и из доступных действий активировать команду "искать". Браун без труда приведет героиню к нужной комнате, избрав при этом наиболее короткий путь.

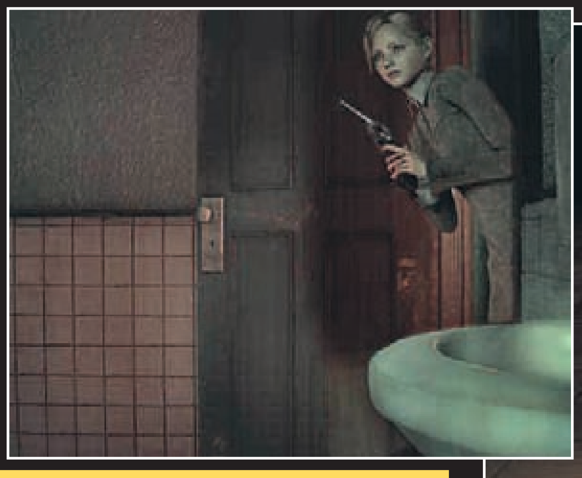
Аналогичным образом решаются практически все головоломки. Браун поможет найти все, что угодно, - нужные предметы, вырезки из газет, пропавшего человека или животное, дорогу, если вы заблудились, или альтернативный путь, если оказались заперты в ловушке. Впрочем, загадки можно решать и без помощи четвероного друга (например, в случае, если пес по вашей неосмотрительности погиб). Правда, в этом случае придется быть предельно внимательным и наблюдательным, чтобы не пропустить подсказки и различные знаки, заботливо оставленные авторами на стенах, полу и потолке дома. Кроме того, есть большая вероятность, что, играя в одиночку, вы можете попасть в ловушку, коих в игре расставлено более чем достаточно. С Брауном же таких неприятностей можно запросто избежать, поэтому о нем стоит позаботиться.

СЕЛЕДКА - ВРАГ МОЙ

Rule of Rose состоит из глав. Каждый раз перед началом уровня вам предлагается выбрать книжку со сказкой. На первый взгляд детская история вскоре приобретает извращенный вид, обрастая шокирующими подробностями, которые в итоге приводят к смерти персонажей, поражающей жестокостью и изощренностью. Это относится ко всем историям, будь то рассказ о русалке, двух козлятах или птице счастья. Интересен и тот факт, что в зависимости от выбранной книжки изменяется и внешний облик врагов на уровне (хотя действие может происходить в одной и той же локации). Так вашими противниками могут быть козы с ножницами в руках, кролики и крысы во фраках, рыбы, одетые в штанишки и т.д.







Незаметно пробираемся к выходу

ОТ РЕДАКЦИИ

Rule of Rose - проект странный, причем не только в плане сюжета. Диалоги озвучены на английском языке, что обычно является признаком проэкспортной ориентации игры. Однако весь текст написан иероглифами. При этом RoR остается японским эксклюзивом, и релиз за пределами Страны цветущей сакуры не объявлен. Тем не менее, поскольку RoR является весьма любопытным представителем жанра ужастиков, мы просто не могли обойти ее стороной и сделали рецензию по японской версии.

Маленькие дети нас злобно гнетут

Одним из главных недостатков Rule of Rose является слабо реализованная и абсолютно не проработанная боевая система. Жуткий дисбаланс приводит к тому, что тип оружия никак не сказывается на уровне сложности поединков. То есть вам будет одинаково трудно убить противника независимо от того, окажется ли у вас в руках вилка, нож, обломок трубы, топор или пистолет. Усугубляет положение медлительность героини и отсутствие у нее элементарных навыков самообороны. Все, на что она способна, - это оттолкнуть врага (если он вцепится в нее или повалит на пол) или легонько пнуть ножкой. Ну, а если уж она упадет, то вставать будет секунды четыре, не меньше.



В то же время Браун в боях принципиально не участвует, хотя враги могут его атаковать (а уровень здоровья пса не бесконечен). В случае опасности Браун начинает заливисто лаять, оглушая на несколько секунд неприятеля и даруя Дженнифер несколько спасительных мгновений. Однако этот прием эффективен, если враг один, если же монстров много - они без труда могут убить и собаку, и неповоротливую главную героиню. Вообще, если вдруг завидите шайку детей с палками или монстров, лучше убегайте. Потому что в схватках Дженнифер зачастую совершает лишь какие-то нелепые телодвижения - размахивает оружием, не всегда попадая по стоящему впритык противнику. В RoR сражаться нужно, только если вас подло заперли в комнате и дверь не открывается, даже если ее осенить крестом животворящим.

Мрачно и красиво

Визуальная часть выполнена на достаточно хорошем уровне. Анимация персонажей, модели героев, различные световые эффекты и дизайн локаций не вызывают нареканий. Вы можете наблюдать не только выразительную мимику героев, но и достаточно правдоподобное поведение. К примеру, Браун ведет себя как живая собака: обнюхивает все углы при входе в незнакомое помещение, скребет когтями дверь, если хочет выйти. Если обнаружит полезный предмет, то начинает прыгать вокруг него и лаять. Стоит вам его позвать, как пес тут же прибежит, радостно виляя хвостом. Кроме того, игра изобилует CG-роликами, не уступающими по качеству и кинематографичности сюжетным вставкам серии Onimusha.

Отрицательные моменты заключаются в полном отсутствии интерактивности - окружение в Rule of Rose абсолютно статично. Кроме того, иногда возникают проблемы с анимацией. Например, главная героиня может насквозь проходить через собаку.

Подводя итог, хочу сказать, что RoR привлекает внимание концепцией и атмосферой, не уступающей крепкому психологическому триллеру. Этот проект можно порекомендовать игрокам, испытывающим влечение ко всему темному и загадочному, а также поклонникам квестов. ©





АВТОР
Андрей "WindElf" КОНОВАЛОВ



ТАЙНЫ ФАЛЕНСКОГО ДВОРА

Тысяча целей существовала до сих пор, ибо существовала тысяча народов. Недостает еще только цепи для тысячи голов, недостает единой цели.
Ф. Ницше. "Так говорил Заратустра"

Жанр	RPG
Издатель	Konami
Разработчик	Konami
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.konami.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Сюжетная линия	9	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

8.5

Лейбл Suikoden - без преувеличения легенда JRPG. Игра, созданная по мотивам популярного китайского романа XIV века и открывшая эпоху 32-битных ролевок, вплоть до выхода четвертой своей части (и ухода из Konami отца-основателя серии, Мураямы) цвела и благоухала. Четвертая же оказалася невразумительным семейным уродом, и явилась для кого игрушкой средней руки, а для преданных фанатов 108-звездного сериала - сокрушительным ударом в грудную клетку.

Оставалось только уповать на то, что руководство японского отделения Konami казнит повинных в провале еретиков, и вернет поблекшей серии былое величие. Достоверно не известно, какими методами перевоспитания воспользовались смекалистые островные геймдевы, но недавно вышедший Suikoden V действительно удался на славу. Фэны феерически откупоривают шампанское и запасаются провиантом для длительных ночных бдений за контроллером.

Снова зовут заветные руны

Действие разворачивается в Фаленском Королевовстве (Queendom of Fallena). Как несложно догадаться, правит в стране королева и претендовать на трон могут только члены семьи, относящиеся к прекрасной части человечества. Не секрет, что каждой, даже самой царственной из особ, нелегко упиваться властью без спутника жизни. Однако, как пела в своем шлягере Алла Борисовна, жениться по любви самодержцам не дозволено. В связи с этим время от времени проводятся специальные турниры и победитель каждого из них автоматически становится консортом наследницы трона, а по совместительству главным военачальником. Так, мужем сиятельной королевы Арштат стал некий боевитый варвар. Народились у них прекрасные детки: доченька Лим и сыночек, имя которому почему-то сразу не придумали, а решили дождаться нас с вами. Уж мы-то придумаем. Какое-нибудь.


Бойкая старушка адмиральша


Дизайн персонажей претерпел в пятой части некоторые изменения



Солнцеликая королева

СОБСТВЕННЫЙ ЗАМОК НА БЕРЕГУ МОРЯ

Чтобы обеспечить жильем и прокормить небольшую армию, которую можно собрать по ходу игры, в каждом Suikoden присутствует жилой комплекс, принадлежащий вашей команде. Он развивается с приходом новых обитателей, в нем постепенно появляются магазины, произведения искусства, новые комнаты. Игроку предоставлена уникальная возможность наблюдать, как замок наполняется разными жильцами и постояльцами - от туристов до библиотекарей, банщиков, кузнецов и лифтеров. Стены можно украшать картинами, тумбы - вазами и статуями, которые продаются в магазинах или находятся во время странствий.

Начинается пятый Suikoden с флешбэка, в котором участвует молодой принц (назовем его условно - Архип Осипович), его симпатичная телохранительница Лион и прочая свита.

Краткая вводная: королева послала делегацию в город Лордлэйк с целью выяснения обстановки. На месте оказалось, что город вымирает от голода, жажды и разных болезней, и все из-за того, что два года назад королева лично ("Вот это новость!" - подумал принц) использовала Руну Солнца - одну из 27 Истинных Рун, чтобы наказать жителей за поднятое ими восстание. Ничего не знавшая до тех пор ни о прошлом, ни о настоящем Лордлейка группа, набравшись впечатлений, отчалила обратно, в царский дворец. Когда же Архип Осипович, краснея и потея, выразил матери недовольство ее самодержавным правлением, та разразилась длинной бешеной тирадой, в которой обличала низменные повадки плебеев и, между прочим, упомянула о трех Истинных Рунах, издревле принадлежащих Фаленскому Королевовству. Неестественное для королевы поведение объяснимо, ведь одну из этих рун Арштат носит у себя на лбу, а знатокам известно, что некоторые Истинные Руны способны неблаготворно влиять на сознание и поведение своих владельцев. Тактично оставив оскорбленную в лучших чувствах даму в покое, принц переключился на обдумывание грядущего великого события: через несколько дней начинаются традиционные "брачные игры", в ходе которых определится будущий муж его малолетней сестренки... А ведь кто только не претендует на членство в королевской семье!

Тут уже становится ясно, что история, которую нам предлагает очередной Суикоден, пламенной спиралью закрутится вокруг невероятно мощной Руны Солнца, и в этом круговороте заискрятся звездочки судеб множества самых разных персонажей. Никак не обойдется без тонких политических интриг, коварных измен, трагических потерь и воодушевляющих находок.

Для тех, кто не в теме

В мире Suikoden существуют 27 Истинных Рун, являющихся мощнейшими источниками магии. По преданию, с этими символами связано создание мира, и вообще сам закон мироздания зиждется на них. Обладатель такой Руны получает огромную мощь, а также прекращает стареть. Однако по сюжету героям обычно приходиться дорого расплачиваться за полученную мегасилу. В первой части вокруг МакДола-младшего происходили несчастья, унесшие жизни многих людей, во второй два закадычных друга оказались из-за Руны по разные стороны баррикад, в третьей на персонажей тяжким грузом навалилось бремя ответственности за судьбу всего мира, в четвертой Руна Наказания поглощала жизненную силу носителя при ее использовании. То есть положение обладателей Рун неоднозначно. Подчас они становятся не хозяевами, а рабами древней силы.

Визитными карточками Suikoden стали и большой партийный замок, развивающийся по мере продвижения по сюжету, и аж 108 разных персонажей, которых можно принять в команду (и заселить ими замок), и три боевых системы - стандартная, стратегическая и дуэль.

Солнечный угар

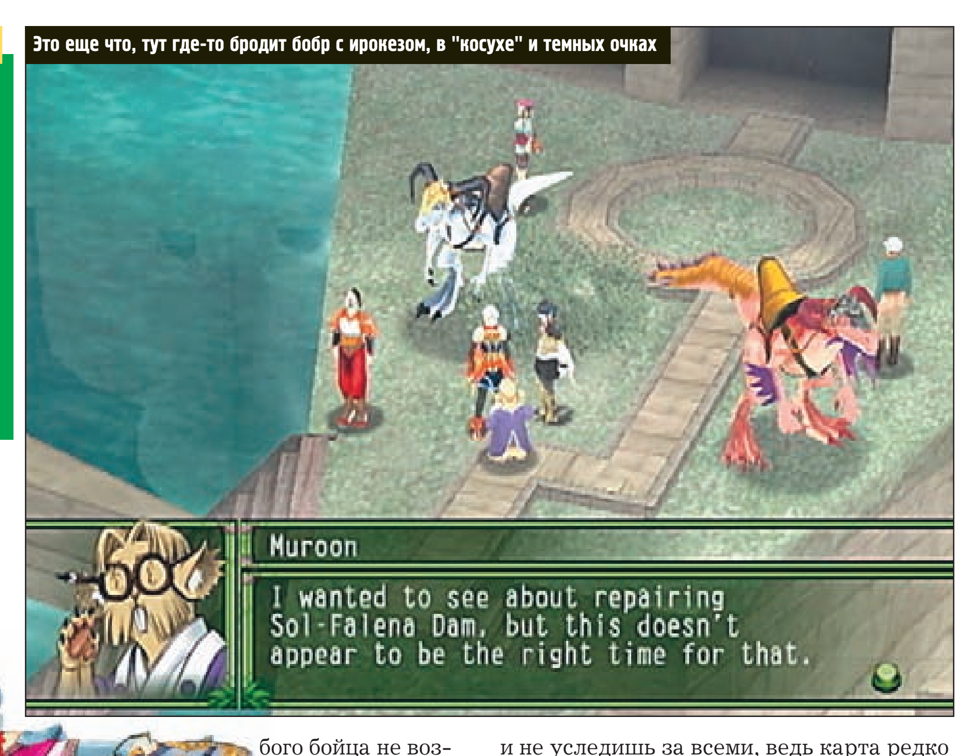
В новой части, так или иначе, присутствует все вышеперечисленное. Самое главное и ценное - стандартную боевую



Зрители торжествуют, скоро прольется кетчуп

108 ЗВЕЗД СУДЬБЫ

Так как все Суикодены связаны общим миром, нередки случаи, когда в последующей части можно встретить (а иногда и завербовать) персонажей более ранних игр. Кроме того, геймеры-ветераны могут испытать массу нежных чувств, очутившись в знакомых по прошлым приключениям местах. Если в начале загрузить с карты памяти сейв от предыдущей по нумерации игры, станут доступными приятные бонусы (так, если перед началом игры во вторую часть использовать возможность импорта финального сейва первой, ее главный герой сможет присоединиться к вам).



Это еще что, тут где-то бродит бобр с ирокезом, в "косухе" и темных очках

систему сделали такой же, как в первых двух частях серии: шесть персонажей в партии, изометрическая проекция, ряды и колонны. Однако, возвращая отчаявшимся было после "четверки" (где число бойцов сократили до четырех и упразднили многие удачные фичи трилогии от Мураямы) фанатам радость, Конами приумножила ее: все три боевки получили много приятных дополнений.

Для начала в основной пошаговой системе появилась возможность формировать боевые порядки, как заблагорассудится. То есть шестерку воинов можно расположить хоть в два ряда по трое (классический вариант), хоть крестиком, хоть бантиком. Можно и "очередью за колбасой", мы проверяли. От построения юнитов зависит, как можно догадаться, очень многое. Есть лицензированные создателями порядки, типа "настоящие мужыки" и "охота на волка", которые прибавляют показатели атаки/защиты/ловкости и т.п. Небывалый простор для творчества. Разработчики расширили количество слотов для сопровождающих партию людей, и теперь с собой можно таскать больше помощников. Прямо во время сражения любого бойца не возбраняется заменить на кого-нибудь из запасных (подобные рокировки были в FFX). Система позволяет наносить красивые комбинированные удары, контратаковать, прикрывать ближнего и много чего еще. А наблюдать четкую, быструю и слаженную работу хорошо сбалансированного отряда - редкостное удовольствие.

Стратегическая система стала наполовину реалтаймовой. По полю двигаются армии, а когда соперники встречаются, показывают ролик, где куча бежит на кучу. А там уж у кого показатели лучше, тому и победа. Из-за того, что передвижения войск протекают в реальном времени, стали доступны новые тактические возможности. Единственный существенный минус такого подхода - некоторая хаотичность происходящего. Контролировать все войска сразу очень нелегко, да и не уследишь за всеми, ведь карта редко помещается на одном экране. Некоторые армии могут пользоваться магией, лечиться и применять другие специальные способности. При грамотном руководстве парой отрядов можно разгромить тысячную армию врага.

Дуэль также частично проходит в реальном времени, по простому правилу "камень-ножницы-бумага". Враг перед каждым ходом выдает реплики с намеками, по которым можно понять, какое из трех возможных действий (атака, защита, суперудар) он предпримет. В ситуации, когда оба дуэлянта атакуют одновременно, последует недолгая силовая борьба. Частое тыканье на кнопку поможет завалить соперника. Примечательно, что у каждого участника своя манера поведения и визуально разная анимация ударов, а все происходящее выглядит как цельный ролик, который интересно наблюдать со стороны.

После стандартных боев (которые происходят значительно чаще дуэлей и масштабных побоищ), кроме экспы, предметов и денег, раздаются Skill Points, которые можно потратить в особых заведениях на прокачку скиллов. Оружие в Suikoden, как повелось издавна, не покупается, а тоже прокачивается в кузницах, правда, уже за деньги. Магия - исключительно рунная, все прочее - от лукавого. Помимо Истинных Рун, которые,

На некоторых локациях заблудиться - раз плюнуть

СТРАНИЦЫ ЛЕТОПИСИ

Не только мир, но и его история едина для всех серий Suikoden. Если расположить игры по порядку следования событий, получится, что Suikoden V - это приквел к первой части. Интересно, что Konami выпустила порты первой и второй частей для PSP в один день с японским релизом пятой. Выйдут ли эти портативные порты за пределами Японии, науке неизвестно.

ЗАБЛУДИЛИСЬ?

Если вы вдруг пропустили важный сюжетный диалог с подсказкой и теперь не понимаете, куда податься, не отчаивайтесь. На помощь придет верная телохранительница Лион. Так как девушка бегает за Принцем как хвостик, с ней всегда можно поговорить и узнать место следующего назначения.

как вы понимаете, на дороге не валяются и в магазинах не продаются, существуют руны послабее: их можно получить, устанавливая персонажам специальные рунные сферы (подобные как раз реально купить или найти где ни попадя). Существуют десятки разновидностей сфер. Какие-то из них позволяют кастовать заклинания элементальной принадлежности, какие-то дают иммунитет к плохим статусам, и т.п.


Живописные заросли скрывают сундук с серебряным браслетом

Пушистый фансервис

Во всех частях Suikoden так или иначе присутствуют зооморфные расы, живущие на просторах мира 27 рун. В первой части пристальное внимание уделялось кобольдам (разработчики считают, что кобольды - это такие люди с собачьми головами), во второй в друзья можно было насобирать разношерстных белок, в третьей было много больших уток и ящериц... В пятой нам предстоит общаться с разумными бобрами. Бобры добры. У них зубы. Два. Забавные пушистики прыгают и визжат. Словом, несовершеннолетние девочки будут рады (похоже, любезная "Конами" рассчитывает поднять объемы продаж за счет маленьких девочек). А еще смотрите, какая водоплавающая тенденция наметилась: в Tales of Lege-ndia - ондатры, в Suikoden V - бобры. Надеюсь, это не связано с глобальным потеплением и таяньем ледников.

А во лбу звезда горит

Все, от интерьера помещений, крон деревьев и архитектуры городов до самих персонажей, выглядит превосходно. Люди и предметы отбрасывают правильные тени, отражаются в зеркалах и водоемах (вода, кстати, выполнена просто потрясающе). Камера не вращается. Изометрический вид на происходящее и три режима масштабирования позволяют неплохо осмотреть окружающую местность, скрывающую немало секретных закоулков. Сундучки с призами, расставленные в разных местах, подталкивают к тщательному исследованию больших и многолюдных городов, обладающих уникальной архитектурой. Мировая карта обширна, с дорогами, мостами, горами и долами, как и подобает карте полноценной JRPG.

Также впечатляет анимация героев, в частности, их мимика. Во время сюжетных сценок действующие лица показываются крупным планом, а их речь озвучена. Конечно, в японской версии актеры подобраны гораздо лучше, но тут уж се ля ви. В любом случае озвучка диалогов хороша, а музыкальное сопровождение, оставшееся нетронутым при локализации, еще лучше, как и следовало ожидать от Konami, попутно промышляющей производством танцевальных игровых автоматов.

Моментов, когда геймеру предлагается выбирать один из нескольких вариантов ответа во время разговора, стало больше, чем в предыдущих частях, и от поведения Принца напрямую зависит общая сюжетная концовка.

Пора подводить итоги. Мы получили отличную игру, достойный сиквел. Разработчики не иначе как прислушались к замечаниям поклонников на форумах, давно просивших вернуть им шесть самостоятельных бойцов в партию и по-настоящему суикоденовский сюжет. Подозрения и опасения, вызванные тем, что за создание "пятерки" взялись как-то уж слишком поспешно, оказались беспочвенными. Реабилитация героя революции состоялась, товарищи.


Сражения пройдут и на суше, и на море


А не "Фауст" ли это Гете?

АВТОР
Владимир ПУГАНОВ





Жанр	JRPG
Издатель	Xseed Games
Разработчик	Nautilus
Платформа	PlayStation 2
Сайт	www.shadowheartsnewworld.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Сбалансированность	7	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

8.2

НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИЙ ВЛАСТЕЛИН КОЛЬЦА НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

ВЕЛИКАЯ ДЕПРЕССИЯ - наиболее продолжительный экономический кризис в истории промышленно развитых стран. Начался после "черной пятницы" - краха котировок акций на Нью-Йоркской бирже 25 октября 1929. Стоимость акций упала на 90%, массовое разорение мелких вкладчиков в США сразу же сказалось на торговле и промышленности. Кризис быстро распространился на другие страны, в первую очередь Великобританию и Германию, связанные взаимными финансовыми обязательствами с США.

Большая Советская энциклопедия

Историческая справка, вынесенная в качестве эпиграфа, процитирована не просто так и не для общего развития читателей (а заодно и автора). Дело в том, что третья часть Shadow Hearts погружает нас как раз в ту самую Великую депрессию. Нет, не беспокойтесь, игра не провалилась и не оказалась плохой, как раз наоборот. Дело в том, что вместе с героями свежей JRPG мы окажемся в непростом для США периоде, да еще и омраченном всякими сверхъестественными штуками, о чем историки не упоминают (может, они не в курсе, но демоны свободно разгуливают по Америке, и если мы не "впряжемся", то всем хана).

Главным персонажем Shadow Hearts From the New World стал частный детектив-малолетка с отшибленной напрочь памятью по имени Джонни Гарланд. Семья шестнадцатилетнего сыщика сгинула в автокатастрофе, а сам Джонни не помнит, как выжил. Унаследовав состояние покойного бати, юный Пуаро открывает детективное агентство, но в силу возраста ему доверяют только розыск потерявшихся домашних питомцев. Но однажды случилось чудо. Появление в офисе таинственного профессора Гилберта в корне меняет жизнь юного детектива. Ученый муж поручает Джонни отыскать "шифрующегося" должника Марло Брауна. В случае успеха сыщика ожидает крупное вознаграждение. Денежное, конечно. Обрадованный неожиданно свалившимся серьезным делом Джонни спешно начинает поиски.

Должник профессора обнаруживается в местном театре, но Джонни понимает, что деньги Гилберту не вернут: прямо на глазах у детектива Брауна пожирает демон. Тварь закусила бы и самим Джонни, если бы не внезапно появившаяся коренная американка по имени Шания. Накостыляв, как следует, демону по шее, она спасла Джонни от неприятной участи стать ужином. При этом перочинный ножик недоросля странным образом превратился в светящийся меч, увидев который, Дарт Маул удавился бы от зависти.

Конечно, Джонни не может оставить это дело незаконченным и вместе со спасительницей и ее верным спутником Натаном отправляется на поиски истины, которая, как известно, всегда где-то рядом. Где именно - нам и предстоит выяснить.



Колечко мое, ты колечко



К барьеру

Кампания, в которой предстоит вертеться игроку, совершенно разношерстная. В качестве сопартийцев выступят кошка-алкоголичка, владеющая восточными боевыми искусствами и снимающаяся в фильмах студии Purramaunt Pictures (а вы думали, что монстры в американских фильмах - результат грима и костюмов? Ха, как бы не так); ниндзя, использующий вместо катан указательные столбы и дохлую рыбу-меч; и вампирша-кровососка, с рекордной скоростью набирающая и сбрасывающая вес (гербалайф отдыхает). Это только наиболее колоритные однополчане. Маразм, как говорится, крепчал, но сторилайн был еще крепче. Кроме борьбы с демонами, Гарланд и К помогут знаменитому Аль Капоне сбежать из Алькатраса (оказывается, это все-таки можно сделать), посетят храм ацтеков, завалятся в гости к племени индейцев, воочию увидят разбившееся НЛО (Розвелл с его знаменитой Area 51), поставят на место зарвавшуюся предводительницу пиратов Карибского моря и много чего еще увидят и сделают. Но, несмотря на немалое количество юмора, игра все-таки предлагает вниманию игрока и серьезные темы. В любом случае, скучно не будет.

Колечко на память

Judgment Ring - ключевой элемент боевой системы серии Shadow Hearts. Никуда оно не делось и в третьей части. После выбора определенного действия (атака, заклинание, превращение и т.д.) появляется колечко с бегущей "стрелкой". Когда стрелка достигает помеченного сектора - давим на "X", и герой наносит удар или произносит заклинание. Остановив курсор в узенькой красной зоне, можно получить дополнительный бонус. Тогда врага "приласкает" perfect-атака. Если промахиваемся мимо зоны, то, как в "Поле чудес", переход хода и неизбежное "следующий игрок, вращайте барабан".

Кольцо можно подвергнуть апгрейду, например, увеличить количество зон (дает дополнительные удары), увеличить их радиус (становится проще попасть курсором) и наделить атаку дополнительными вредными для противников свойствами вроде паралича или снижения защиты.

Любопытно, что Judgment Ring используется не только в бою. С помощью кольца можно выиграть в лотерею и даже получить скидку в магазине. Кстати, в игре присутствует мобильный магазин байкеров. Каждый визит в передвижной шоп (в котором почему-то работают продавцы-геи) сулит ценные покупки.

Довольно любопытно в игре выполнена магия: мы находим очередную схему созвездия и "вставляем" в ее слоты разнообразные заклинания. Причем слоты можно модернизировать, увеличивая силу заклинаний, их уровень, тип и т.д. Подробный туториал наглядно объясняет, как вся эта премудрость работает.

Каждый герой команды Гарланда обладает специальными умениями, и, чтобы получить доступ к новым скиллам, придется выполнять дополнительные квесты за каждого героя. Шания, к примеру, владеет знакомым по прошлым частям серии навыком Fusion. Чтобы научиться перевоплощаться в новую форму, ей необходимо в одиночку накостылять очередному духу. Ролик, сопровождающий превращение Шании в любого из Spirit'ов, приносит еще и эстетическое удовольствие, поскольку дочь индейского племени там предстает во всем своем фигуристом великолепии.

ЧЕХАРДА РАЗРАБОТЧИКОВ-ИЗДАТЕЛЕЙ

Первая часть серии Shadow Hearts появилась в 2001 году. Разработкой занималась Sacnoth, а издательством - Midway. Игра начиналась в 1913 году и представляла собой кроваво-мрачную историю о демонах. Уже в первом Shadow Hearts была реализована концепция Judgment Ring, в последующем ставшая одной из главных фишек сериала.

2004 год ознаменовался релизом Shadow Hearts: Covenant. Издала игру все та же Midway, а разработку перепоручили Nautilus. Смена девелопера пошла игре только на пользу, она стала еще интереснее, если угодно, JRPG'шнее.

Shadow Hearts From the New World разрабатывался тоже Nautilus, но теперь под крылом Xseed Games.

Тот факт, что в Xseed работают люди из Square Enix, полностью объясняет высокое качество новой игры.

Пример Shadow Hearts наглядно демонстрирует, что смена издателя и разработчика иногда бывает к лучшему.



Пьяная кошка - это не только ценный мех, но полезный товарищ по борьбе



В критических ситуациях поможет звонок другу

ВАЖНОЕ ИСКУССТВО - КИНО


Перед началом съемки блокбастера Meowmenator

Одному из наших сопартийцев, кошке Мао, подвернется случай сняться в фильме Meowmenator. Если название вам еще ничего не сказало, то вот вкратце сюжет ленты. Сын главной героини (ее играет наша Мао) в далеком будущем станет непримиримым и грозным противником сети Sky Cat. Поэтому в настоящее был послан или, лучше сказать, заслан meowmenator, с которым придется сойтись лицом к лицу в честном поединке, дабы спасти все человечество (скорее, кошачество, если учесть, что все актеры - коты) от уничтожения. Икоту на самых высоких градоначальственных уровнях Калифорнии слышно даже у нас.



В трудных ситуациях можно и пободаться

Другой однополчанин, Натан, по приказу шамана племени ищет редких животных, за что получает свою порцию плюшек. Бродячий музыкант Риккардо черпает вдохновение в разных историях и пишет о них песни (мелодии идут в комплекте с новыми бонусами и атаками).



Surfing USA

Колеса по Америке, попутно разматывая клубок сюжета и шинкуя монстров, наши отважные герои (а вместе с ними и мы) вряд ли устанут от путешествия. Локации разнообразны, красивы и невелики, что избавляет игрока от надоедающих блужданий по извилистым донжонам. В отличие от недавней Grandia III, где, кроме сражений и созерцания роликов, заняться было нечем, третий Shadow Hearts предлагает массу дел. Кроме обилия дополнительных квестов по прокачке персонажей и традиционных боев, мы можем посостязаться и в интеллектуальных забавах. Головоломки интересны и некоторые из них станут эдаким экзаменом по математике в рамках школьной программы. Попробуйте вычислить произведение двух четырехзначных чисел за десять секунд. А если правильно умножите разные числа десять раз подряд - достойная награда вам гарантирована.

Удовольствие и "залипание" на игре усугубляют графика и музыка. Превосходный дизайн локаций вкупе с красочными спецэффектами и отличным саундтреком увеличивают фан от игры, по меньшей мере, вдвое.

То, что Shadow Hearts From the New World получилась превосходной игрой, думаем, уже понятно. JRPG'шинкам играть обязательно, остальным - непременно. Напоследок небольшой совет: не пренебрегайте дополнительными квестами. Мало того что они интересны сами по себе, так еще и позволяют должным образом прокачать партию. В противном случае вы рискуете уткнуться в очередного босса, как в глухую стену. На этом все, мы ушли играть. ©



Интерфейс и боевка практически не изменились со времен Covenant

АВТОР

Neon Knight



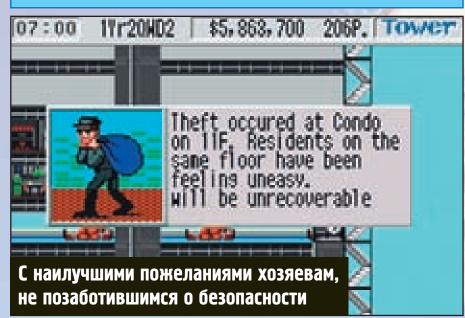
Жанр	Tycoon
Издатель	Sega
Разработчик	Vivarium
Платформа	Game Boy Advance
Сайт	www.sega.com



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5 x 0,40
Графика	4 x 0,20
Звук и музыка	4 x 0,10
Управление	8 x 0,20
Ценность для жанра	7 x 0,10

5.5



С наилучшими пожеланиями хозяевам, не позаботившимся о безопасности



Муравейник живет своим чередом



Разнообразие типов помещений - залог процветания

ДОМ, КОТОРЫЙ ПОСТРОИЛ ТЫ



Дома строят, чтобы в них жить, а не чтобы на них смотреть.
Ф. Бэкон

"Тайкун" - жанр исконно "писишный". Возможность встретить его на консолях - большая редкость. Появление же на портативной системе полноценного экономического симулятора можно приравнять к высадке инопланетян.

Об играх подобного типа хотя бы краем уха наверняка слышали все. Не исключено, что кто-то из наших читателей и сам пытался стать, например, виртуальным железнодорожным магнатом или хозяином целого зоопарка. Да и пользующиеся стабильной популярностью среди все той же "писишной" публики футбольные "менеджеры" в основе своей построены на схожих принципах. Собственно говоря, The Tower SP - тоже далеко не самостоятельное произведение, а ремейк старенького PC-хита SimTower, появившегося на свет аж в 1994-м году.

Так что же такое "Тайкун" и с чем его едят? Данный жанр предлагает игроку взять на себя управление всеми аспектами экономической деятельности того или иного типа предприятия. В нашем случае объектом является самый обыкновенный (как кажется с первого взгляда) небоскреб. А что обычно находится внутри этих монстров из стекла и стали? Правильно - офисы, рестораны, служебные и охранные помещения и много чего еще. По воле разработчиков The Tower SP все эти элементы связаны в единую финансово-организационную структуру, приносящую своему владельцу либо доход, либо убытки. Вопреки реализму, домик возводится прямо на ходу, а новые этажи появляются буквально из воздуха. Подобная условность, конечно, легко объяснима потребностями геймплея. Так или иначе, но игроку нужно поэтапно создавать каждый элемент. При этом, как и в любом другом сим-ситиобразном проекте, имеет большое значение связь между ними. Помещения не будут функционировать без подведенных лестниц и лифтов, подземный гараж окажется ни к чему при отсутствии выезда, и так далее. После того, как все необходимое сделано, помещения сдаются в аренду и начинают приносить прибыль. Дабы пополнение кошелька не превратилось в абсолютно самостоятельный и не требующий никакого вмешательства геймера процесс, существует необходимость регулярной уборки и охраны от воров. Впрочем, данные аспекты тоже максимально автоматизированы.

Если геймплей удалось реализовать без явных недочетов, то сказать того же о визуальной составляющей, увы, нельзя при всем желании. Графика откровенно бедна, масштаб картинки чрезвычайно затрудняет возможность хоть что-нибудь толком разглядеть. Звук сведен к набору обычных бытовых шумов, призванных воссоздавать атмосферу, царящую в настоящих деловых центрах. Впрочем, нужно изначально отдавать отчет в том, что игры данного жанра далеко не всегда преследуют цель поразить своей красотой. Аскетизм дизайна в большинстве случаев успешно искупляется глубиной игрового процесса.

Вынести итоговый вердикт весьма сложно. Продукт настолько нетипичен для портативной консоли, что говорить о какой-либо объективной базе для сравнений с чем-либо не приходится. Не столь высокая оценка, выставленная нами, объясняется откровенно слабым техническим исполнением, тогда как в целом игра сделана весьма добротно.

АВТОР
Максим СЛЕСАРЕВ



ЕЖДА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

- Дорогой, не гони так, мне страшно!
- А ты закрой глаза, как я!
Анекдот



Жанр	Arcade, Racing
Издатель	SEGA
Разработчик	Sonic Team
Платформа	PlayStation 2, Xbox, GameCube
Сайт	www.sonic-riders.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Управление	8	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

7.8

Год 2006 ознаменовался настоящим ежиным нашествием на консольный рынок. Никогда еще за один год не выходило такое количество игр о Сонике и его камрадах. Начинают список хитовая Sonic Rush для Nintendo DS и, увы, провальная Shadow The Hedgehog, в конце значится анонсированная для приставок нового поколения Sonic the Hedgehog. Ну а мы сегодня рассмотрим золотую серединку этого списка - игру Sonic Riders, которую с интересом и нетерпением ожидали не только фанаты серии, но и многие любители аркадных гонок.

Соник и его коллеги впервые появляются в современной игре жанра arcade/racing. А ведь сама идея не нова: достаточно вспомнить Sonic Drift для древней консоли Game Gear и старую добрую Sonic R. Потом сониковские аркадные гонки по какой-то странной (но отнюдь не уважительной) причине засели в глубокий окоп и лишь изредка напоминали о себе, отстреливаясь дополнительными режимами и мини-играми в серии Sonic Adventure. Но это все не совсем то. А точнее совсем не то. Сониктимовцы долгое время не оставляли задумки создать драйвовые и интересные гонки с участием колючего зверька и компании, и им, похоже, удалось в конце концов не просто качественно воплотить идею в реальность, но и усовершенствовать ее.

Введение в аэродинамику

Пред нами гонки, но гонки эти не на мотоциклах, картах или марсианских фиолетовых долгоносиках, а на аэродосках. И это сразу же выделяет Sonic Riders из общей массы аркадных гонок. Впрочем, сама концепция жанра ни капли не меняется: как и в любом нормальном рейсинге, цель игрока - прийти к финишу первым. Sonic Riders предлагает большое количество режимов (мно-



Полезные для гонщика потоки турбулентности отмечены стрелочками


Впереди труба или рельсы? Всем ежам готовиться к прыжку!

ЗВУКОВАЯ ДОРЕЖКА

Качественная озвучка - конек SEGA. Звуковой оформление сониковского сериала и вовсе достигает запредельных высот. Сложно вспомнить хотя бы одну из последних игр, треки и композиции которой не нашли места на отдельно выпущенном компакт-диске (Sonic Adventure OST, Sonic Heroes Triple Threat, даже у неудавшейся Shadow The Hedgehog и то замечательный аудиоальбом Lost And Found). Sonic Riders - не исключение. Музыка ненавязчива, песни в отрыве от игры воспринимаются "на раз". Название альбому подобрали стильное - Speedbeats Grand Prix.



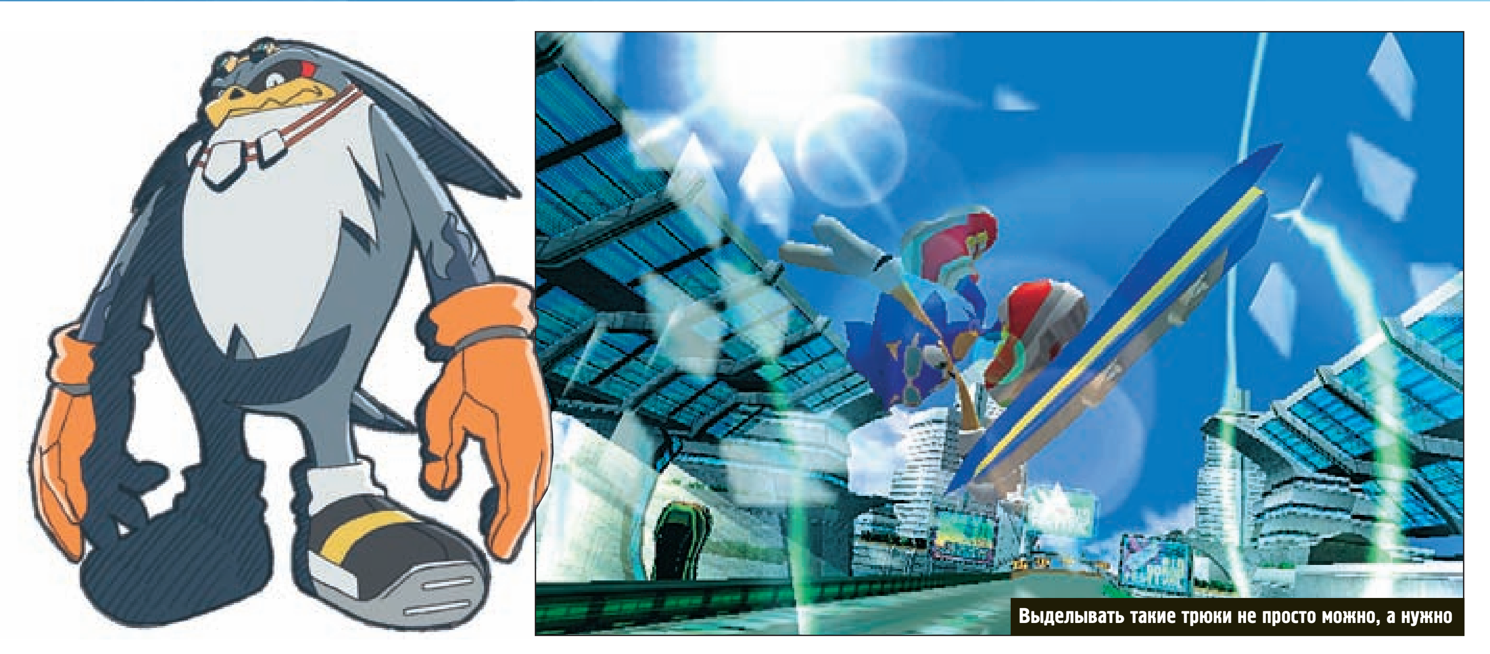
гие из которые опять же стандартны для гонок) от самого обыкновенного Normal Race со всеми его вариациями до Story Mode (ряд обыкновенных заездов, связанных между собой сценарием посредственной оригинальности). Есть и необычные режимы, например, Tag Mode, предоставляющий возможность посоревноваться двум командам, и Mission Mode, в котором геймеру щедро раздают непростые задания.

Конечно, можно проводить время за игрой и в полном одиночестве, но что может быть лучше, чем вспомнить былые времена и принять участие в заезде вдвоем, втроем, а то и вчетвером? Иначе играть придется против компьютерных оппонентов. Стоит отметить, что "искусственный разум" не пал жертвой лени девелоперов: AI очень даже неплохо держится на трассе, иногда использует секретные тропы и сокращает путь, а порой и намеренно допускает ошибки (но не глупые, а чисто технические), давая игроку мизерный шанс вырваться в лидеры.

Первое знакомство с геймплеем Sonic Riders, скорее всего, станет для игрока не особо приятным: постоянно встречающиеся на пути препятствия будут раздражать, аэродоска - капризничать и не слушаться управления, а компьютерные оппоненты оставят в хвосте без возможности заработать майку лидера. Внимание: это первое впечатление ошибочно! Интернет-источники пестрят рецензиями с рейтингом 5 из 10, авторы которых не потрудились одолеть и первой части Story Mode. Sonic Riders - игра, к которой нужно не просто привыкнуть, в нее необходимо научиться играть. Рейсинговый элемент сразу же выставляет максимальные требования к мастерству игрока. Но сложность не всегда значит "плохо". Посмотрев видеообучение в меню Extras, изучив брошюрку к диску и совершив некоторое число попыток, можно научиться правильно реагировать в напряженных ситуациях: сделать резкий поворот, поднять вихрь на трассе или, применив специальные возможности класса своего персонажа, срезать проблемные участки пути. Драйв, столь любимый фанатами серии, в игровой процесс привносят многочисленные трамплины, бонусы, воздушные качели, а уж попасть в поток турбулентности, созданный соперником, - это практически выйти на первую космическую скорость. Главное - следить за уровнем сжатого воздуха, обеспечивающего стабильную


Где тебя учили хорошим манерам?! Девушек нужно пропускать!


Злой гений доктор Роботник тоже принимает участие в соревнованиях



Выделывать такие трюки не просто можно, а нужно

работу аэродоски. Если синяя полосочка с правой стороны экрана достигнет нуля, Сонику придется сунуть доску подмышку и на своих двоих добираться до ближайшего пит-стопа, чтобы заправиться.

Геймплей затягивает, как поток турбулентности. Камера особенно не хулиганит, управление по-сеговски продуманно: при том, что задействованы почти все кнопки джойстика, ключевые команды всегда под пальцем. Играть поначалу довольно сложно, но если сразу Sonic Riders не забросить, то рано или поздно обязательно придет ощущение власти над скоростью, только вдохновляющее геймера на дальнейшие победы.

Комбинаторика, графика и акустика

У каждого из шестнадцати персонажей и у каждого из более чем пятидесяти транспортных средств есть четыре основных показателя: разгон, максимальная скорость, маневренность и... восприимчивость к твердым поверхностям, что ли? В общем, насколько крепок лоб героя и крепка его доска. В процессе игры за собранные кольца повышают уровень героя, а вместе с ним и характеристики. Плюс - имеются некоторые уникальные свойства. Все персонажи делятся на три традиционных для серии типа: скоростные, летающие и силовые - и у каждого из них есть свои лазейки на трассе и свои способы сократить путь.

Хорошо, что разработчики из Sonic Team не изменили своим принципам и включили в игру массу секретных персонажей (присутствуют даже три героя из несониковских аркад от SEGA), игровых трасс, музыкальных треков, средств передвижения и даже игровых режимов (например, тот же Mission Mode). Но хардкорность геймплея диктует свои условия: чтобы все это открыть, нужно потратить кучу времени на прохождение сложнейших заданий и режимов.

Трассы сконструированы грамотно, вступительный мультфильм и трехмерные ролики можно пересмотреть не раз и не два, а оформление каждой трассы оригинально, но в то же время гармонирует с дизайном остальных уровней и всей игры в целом. К сожалению, при этом графика Sonic Riders все равно не дотягивает до современного уровня гоночных аркад как по разрешению текстур, так и просто по детализации объектов. К счастью, большинство недостатков просто незаметны для игрока, когда он обходит назойливого врага на очередном повороте.

15th Anniversary

Sonic Riders - еще одно подтверждение мастерства Sonic Team. Да, есть к чему придраться, но в целом игра дает геймеру почувствовать фантастическую скорость и получить истинное удовольствие от побед, буквально вырванных из лап AI. К пятнадцатилетию серии игр о Сонике SEGA выпустила колоритную, интересную и в то же время довольно сложную аркадную гонку с Соником и Ко, лишний раз доказав, что сериал о синем колючем зверьке - не просто легенда, а легенда с продолжением.

Казалось бы, такой безобидный Теилз атакует соперников гигантским штепселем

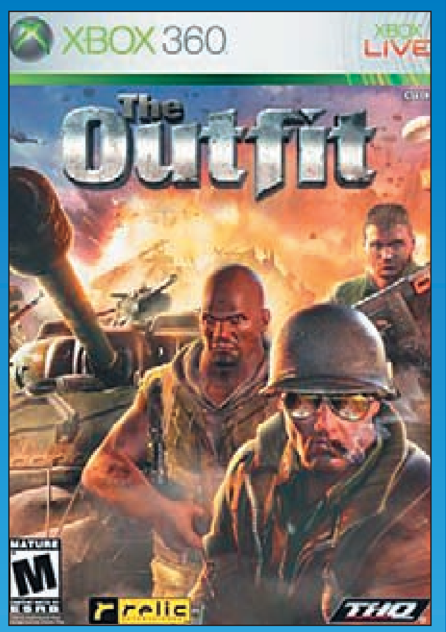




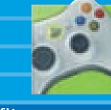
The Outfit

АВТОР

Всеволод "big fish" Данилох



Жанр	Action
Издатель	THQ
Разработчик	Relic Entertainment
Платформа	Xbox 360



Сайт	www.theoutfitgame.com

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5 x 0,40
Графика	7 x 0,20
Звук и музыка	6 x 0,10
Дизайн	6 x 0,20
Ценность для жанра	5 x 0,10

5.7



ВОЕННАЯ БУТАФОРИЯ

Хочешь мира - готовься к войне.
Приписывается Корнелию Непоту (94-24 гг. до н.э.)

Ужасающие по масштабам и сути мировые войны, разразившиеся в двадцатом столетии, как бы кощунственно это ни звучало, стали неиссякаемым источником вдохновения для самых разных творцов. Романы Хемингуэя и Ремарка, киношедевры Спилберга и Малика, игровые блокбастеры Brothers in Arms и Call of Duty - список достойных творений на уже достаточно избитую тему велик, но посредственных и просто бездарных поделок на порядок больше. В чем можно убедиться на примере проекта на обозначенную тему для новой консоли от Microsoft.

Стартовая линейка Xbox 360 откровенно разочаровала. Полное отсутствие свежих идей, вследствие чего на нас обрушился водопад сиквелов, которые не то что революцией, а даже эволюцией можно назвать с большой натяжкой. Порадовала лишь Kameo: Elements of Power, но бронебойным хитом, одним своим наличием способным раскрутить консоль, ее при всем желании назвать трудно. Согласитесь, иного ждешь от приставки нового поколения и в графическом плане. В сложившейся ситуации остается уповать исключительно на мощные эксклюзивы, коими был славен первый Xbox. Одним из таких проектов мог стать The Outfit, но по ряду объективных причин ему этого не удалось.

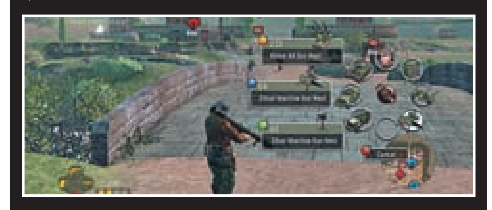
Служили три товарища

Приступая к знакомству с The Outfit, морально готовишься к встрече с серьезным тактическим шутером вроде Full Spectrum Warrior. На деле же все получилось гораздо проще и незатейливее. Действие разворачивается на просторах Франции, где, как известно, произошла высадка союзных войск в 1944 году. Но исторический аспект, по-видимому, мало интересовал сотрудников Relic. В отличие от той же Brothers in Arms: Earned in Blood, в которой воссозданы реальные события и их участники, сюжет The Outfit - целиком и полностью плод богатой фантазии разработчиков. Нацистский гене-

Солдат с базукой на переднем плане - большой босс маленького отряда. По совместительству - Герой



МАГАЗИН БЕЗ ДИВАНА



В The Outfit присутствует довольно полезная функция под названием Destruction on Demand. Не претендуя на чрезмерную оригинальность (нечто подобное мы уже видели в Mercenaries), она в то же время здорово добавляет разнообразия геймплею. Весь процесс DoD сводится к заказу товаров с доставкой на поле боя. Начиная от малокалиберного автомата и заканчивая танком или поддержкой с воздуха для нанесения ракетного удара по укрепленным позициям противника. Разумеется, раздавать бесплатно это добро никто не собирается. Для покупки той или иной позиции из имеющегося каталога (который пополняется по ходу прохождения) в мире The Outfit существует своя валюта - Field Units. Она зарабатывается посредством выполнения миссий и уничтожения врагов.

ЭСТЕТИКА РАЗРУШЕНИЙ



Чем точно может похвастаться движок The Outfit, так это эффектными взрывами и добротной моделью повреждений. Здания рушатся практически до основания. В игре царит полный хаос в хорошем смысле этого слова, и вы всегда оказываетесь в его эпицентре. Мы в большинстве случаев выбирали Дюса вовсе не из-за того, что он хорош в рукопашной схватке. Просто у него есть базука - вещь, которая определенно "царствует" в этой игре. С ее помощью миссии превращаются из обыденной рутины в праздничный салют. В то же время обилие разрушений постепенно приедается, и тогда наступает звездный час Макинтайра с его огнеметом. Этот парень умеет конкретно зажигать. Делает он это не хуже Прометея, так же щедро раздавая фрицам огонь.


Танк заказывали?

рал фон Бек (von Beck) зверствует во французской провинции. Задача ясна, как божий день: найти и уничтожить (на протяжении двенадцати более или менее связанных миссий).

Для ликвидации фашистской угрозы в Европу отправились три американских богатыря: сержант Томас "Мак" Макинтайр, лейтенант Дж. Д. Тайлер и капитан Дюс Уильямс. Каждый специализируется на определенном виде оружия. У Макинтайра это автомат и огнемет, у Тайлера, как у любого уважающего себя снайпера, винтовка, Уильямс же предпочитает базуку. Также у всех имеются в наличие бомбы, гранаты или коктейли Молотова. Никто из троицы не является идеально сбалансированным солдатом, которым при желании можно целиком пройти всю кампанию. Перед каждой миссией предлагается выбрать того, кто, на ваш взгляд, наилучшим образом подходит для ее выполнения. Если выбор оказался неудачным, и коварные немцы убили героя, его можно заменить прямо по ходу миссии.

Ни один из вышеперечисленных персонажей не вызывает особых симпатий. Нет у них харизмы, как у Солид Снейка, например. Не тот размах личности, присущий героям вроде Марио. Они - всего-навсего три качка - одинаковых бычка. Стереотипные типажи голливудского боевика категории "Б". Впрочем, от проходного экшна большего и не требуется, не так ли?

Чем меньше тактики, тем лучше

Помимо главного героя, под ваше руководство попадает небольшой отряд, которому можно отдавать ограниченное число приказов. Например, поливать огнем врага из укрытия, в то время как лидер наносит удар во фланг. Определенные зачатки тактической составляющей тут присутствуют, но они жестоко подавлены игровой механикой. Зачем искать выгодную позицию, обходить противника с фланга, когда можно с тем же успехом атаковать в лоб? Оппоненты не блещут интеллектом, а шальная пуля не пролетит мимо, то бесконечное количество респавнов - к вашим услугам. Какой смысл в игре, которую нельзя проиграть, остается тайной за семью печатями. Ведь безвозвратно теряется ни с чем не сравнимое ощущение триумфа от тяжелой, вымученной, но заслуженной победы. К той же серии проблем относятся бесконечные запасы патронов и снарядов, сводящие геймплей к совсем уж детсадовскому уровню. Гибель членов отряда не приводит к каким-либо негативным последствиям, так как



Кто-то что-то говорил про какую-то там тактику? Забудьте


Друг, ты меня прикрываешь? Грех не снять такую церковь

вы можете с легкостью их заменить при помощи команды Destruction on Demand.

Сами миссии страдают прямолинейностью и однообразием. На любой карте придется захватывать точки, необходимые для передачи груза по DoD, продвигаясь к конечной цели задания. И так на протяжении всей игры. Для тех, кому станет совсем уж тоскливо, в The Outfit реализован режим кооперативной игры. Но от этого, если честно, радости не много. На прохождение одиночной кампании вам потребуются не более десяти часов, что по современным меркам слишком мало.

The Outfit - один из тех проектов, в которые лучше играть в мультиплеер, либо не играть вообще. Relic приготовила три режима для пользователей Xbox Live: Deathmatch, Destruction и Strategic Victory. Действо происходит на тех же полях сражений, что и в одиночной кампании. При замене компьютерных противников со скудным AI живыми оппонентами, игровой процесс приобретает хоть какой-то интерес. Не более того.

Трудности управления

Так и осталось загадкой, какого результата в Relic хотели добиться, создавая The Outfit. Может, у девелоперов были благие намерения дать расслабиться бедным геймерам, уставшим от сложных военно-тактических симуляторов? В любом случае, чего бы они ни добивались, им это не удалось. В первый час игры весело. Во второй - смешно. А на третий, после тщательного тестирования системы, управления стало грустно. Сама по себе раскладка вполне стандартна, но на практике возникает ряд ощутимых проблем. Прежде всего, это касается прицела, к которому приходиться долго привыкать. "Благодаря" убогой камере, поездка на транспортных средствах превращается в сущий ад, не столько для ваших врагов, сколько для вас. Иногда при управлении танком попросту ни черта не видно, и это весьма раздражает. Из-за подобных проколов игра, которая по гениальной задумке разработчиков должна всячески расслаблять и веселить, напрягает сильнее самого хардкорного симулятора.

Реликты от Relic

Невозможно поверить, что графический движок The Outfit использует хотя бы 50% возможностей железа Xbox 360. То и дело попадаются размытые текстуры, персонажи на нормальных людей похожи лишь издалека, а их анимация - одно сплошное недоразумение. Да, обширные природные ландшафты красивы, спецэффекты красочны, но это не сильно утешает. Из тех Xbox 360 проектов, которые нам удалось посмотреть, The Outfit является один из самых слабых с точки зрения графики. Хуже разве что Dynasty Warriors 5.

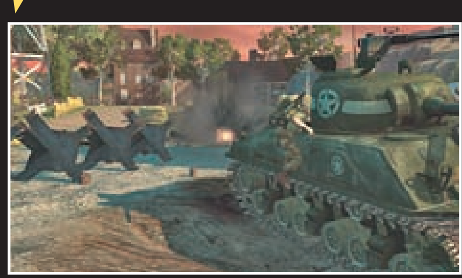
Саундтрек можно описать одним емким словом - отстой. Нормальному человеку слушать эту какофонию противопоказано, иначе существует риск заработать какой-нибудь нехороший синдром из коллекции дедушки Фрейда. К озвучке претензий нет, она выполнена достаточно профессионально, хотя диалоги в данной игре - вещь сугубо второстепенная. Остальным звуковым эффектам определенно не хватает сочности. Даже на системе 5.1 они звучат очень невыразительно.

Такая бессмысленная война

В итоге мы получили очередную совершенно необязательную для ознакомления игру на Xbox 360. Совершенно не соответствующая статусу next-gen проекта, The Outfit не обеспечивает игроку никаких положительных эмоций. Попсовый, безликий аркадный шутер, пытающийся косить под тактический симулятор, вызывает только жалость. В техническом плане он находится на уровне первого Xbox , а в геймплее значительно уступает и Mercenaries, и Brothers in Arms, и FSW. Скорее всего, Relic, некогда подарившей нам блистательный космический симулятор Homeworld, будет неловко включать в свое портфолио The Outfit. Будем надеяться, что на Xbox 360 вскоре появятся первые ласточки из семейства шедевров. Все-таки от нового поколения консолей мы ждем настоящих войн, а не кукольных театров военных действий. ©



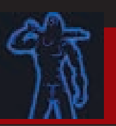
ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТАНКЕ



Управляемой техникой в играх про войну сейчас уже никого не удивишь - это стало непременным атрибутом такого рода проектов. В The Outfit к вашим услугам бронированные автомобили, полноприводные джипы и, конечно же, танки. Но при частом их использовании возникает небольшая проблема, известная как дисбаланс. Получив доступ к стальному монстру, вы начнете крушить все вокруг и обязательно завершите миссию. В результате прохождение превращается в своеобразную мини-игру "Захвати танк". Учитывая, что враги не владеют замечательной способностью к респавну, их становится немного жаль.

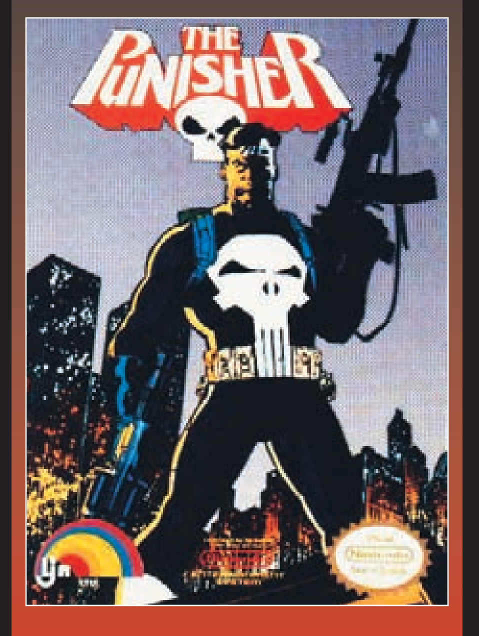
АВТОР

Neon Knight





ВОЗМЕЗДИЕ КАК СТИЛЬ ЖИЗНИ



Жанр	TPS
Издатель	LJN Ltd.
Разработчик	Beam Software
Платформа	NES
Дата выхода	1990

Кровавое пиршество с асоциальным подтекстом с некоторых пор является нормой в мире современных видеоигр - достаточно вспомнить такие популярные тайтлы, как Grand Theft Auto, Postal, Manhunt... Темная сторона Силы притягивает, хорошие парни с белоснежной улыбкой в роли супергероев вышли из моды. Нет ничего удивительного в том, что одним из кумиров нынешней молодежи стал старина Фрэнк Кэсл. Он же - просто Punisher.s

Палач с самого своего рождения (1974 год) держится особняком от остального семейства персонажей вселенной Marvel Comics. Он обычный человек, которого природа и судьба наделили отнюдь не сверхспособностями или высокой моралью, а лишь неутолимой жаждой мести и склонностью к насилию. При этом мишенью Фрэнка становятся не безвинные граждане - он охотится исключительно за представителями криминального мира, чем и вызывает искреннюю симпатию у читателей/зрителей/игроков. Попирая законы и устои общества, он мстит за гибель своей семьи и останавливаться не собирается.

Что касается затронутой в самом начале темы насилия, то тут Палачу есть чем похвастаться: на его счету появления в пяти играх для различных платформ плюс множество эпизодических ролей. Однако если посмотреть внимательнее, то по-настоящему хороших игрушек с участием Фрэнка Кэсла в качестве главгероя обнаружится лишь две: появившаяся в прошлом году The Punisher (PS2, Xbox, PC) и... вышедший без малого шестнадцать лет назад на NES классический шутер с таким же названием, о котором и пойдет дальнейший рассказ.

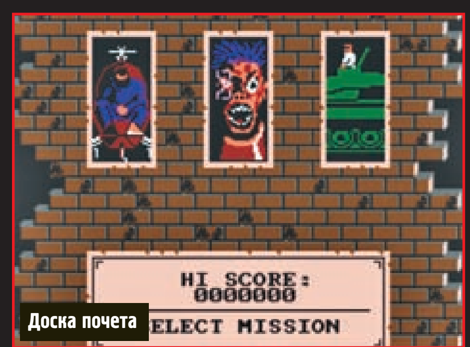
Главной особенностью данного симулятора тира, вне всякого сомнения, является присутствие на экране не только прицела, но и фигурки персонажа. Причем игрок управляет и тем, и другим одновременно, что часто ставит перед нелегким выбором - стрелять в мишень или уворачиваться от пуль. С другой стороны, подобный подход существенно облегчает геймплей, поскольку здоровье героя зависит не только от реакции геймера, но и от его умения маневрировать по экрану. Акцент действия переносится с того, кто выстрелит раньше, на того, кто выстрелит точнее.

Структура прохождения классическая: два подуровня (на последнем этапе - три) и битва с боссом в конце. Всего тринадцать локаций. Между прочим, весьма разнообразных и населенных всякой недружелюбной живностью. В городских трущобах обитают панки, в канализациях - ниндзя, а в доках прямо из загаженной воды выныривают водолазы. Для отправки на тот свет всем достаточно одной пули. Впрочем, иногда встречаются рядовые противники покрепче - здоровенные бугаи с пулеметами или базуками. Изначально в арсенале Фрэнка находятся Узи и гранаты, но на поле боя можно подобрать автомат и ракетницу. Между прочим, охота за призами - неотъемлемая часть The Punisher. Стреляя в различные элементы декораций, Кэсл способен разжиться бронежилетами (увеличивают полоску здоровья), аптечками, дополнительным боезапасом и новым оружием, а при особом везении ему откроется вход на бонус-этап. В конце каждого подуровня производится подсчет жертв и, в зависимости от проявленной героем меткости, игрока награждают чем-нибудь вкусненьким.

К сожалению, отсутствует хоть сколько-нибудь внятное изложение сюжета, но отменный игровой процесс уводит данный недостаток в тень. В остальном это практически идеальная игра, мечта старомодного гурмана и замечательная глава в карьере Палача. ©



Хороший вечер для прогулки по причалу



Доска почета



АВТОР
Neon Knight

МАШИНА ПРОТИВ МАШИН

Объединение двух (или даже более) фантастических вселенных в одну - явление и для видеоигр, и для комиксов вполне обыденное, проверенное временем и приносящее коммерческий успех. Так, в одной семье дружно уживаются герои файтингов от Capcom и персонажи от Marvel, а Чужие прекрасно ладят с Хищниками.

1992-й год ознаменовался появлением одного из самых любопытных кроссоверов в истории индустрии развлечений. С мая по август издательство Dark Horse Comics (третье по величине после Marvel и DC Comics) выпустило в свет состоящую из четырех частей серию Robocop versus the Terminator, авторами которой стали известнейший художник Уолт Симонсон (Walter Simonson), лауреат множества премий колорист Стив Оулифф (Steve Oliff) и легендарный сценарист Фрэнк Миллер (Frank Miller). Философское и в то же время очень доступное произведение трех талантливейших творческих личностей ценно само по себе, но следует также понимать, насколько популярными были на тот момент оба первоисточника. Фильм Terminator 2 гремел по всему миру, сотрясая прокат и порождая миллионы (это отнюдь не литературное преувеличение) поклонников. В свою очередь весь цикл похождений робота-полицейского также пользовался устойчивой (хоть и более скромной) популярностью. Найти почву для объединения оказалось достаточно легко: обе легенды в том или ином виде уходят корнями к идеям киберпанка и раскрывают перед зрителями чрезвычайно востребованную в начале 90-х тему взаимоотношений людей и машин.

Электронный мега-мозг Скайнет (Skynet) борется с остатками человеческой расы. Один из участников повстанческого движения - девушка Фло (Flo) - совершает путешествие в прошлое с целью... уничтожить Робокопа. Дело в том, что именно он стал основой для создания терминаторов, поскольку являл собой единственный удачный опыт скрещивания механического тела и человеческого разума. В качестве ответного шага Скайнет отправляет в прошлое трех своих киборгов-убийц дабы защитить Робокопа, но тот узнает правду и переходит на другую сторону баррикад. История наполнена неожиданными поворотами, а красной нитью через все повествование проходит краеугольная для киберпанка мысль о том, к чему же могут привести попытки человечества обмануть природу и поиграть в бога.



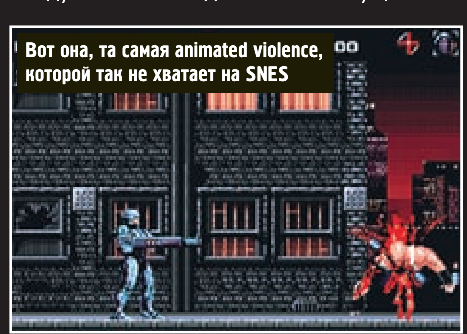


На базе обозначенной выше сюжетной линии в 1993-м году вышло сразу пять одноименных видеоигр на разных платформах. Те из них, что появились на приставках от SEGA, весьма похожи между собой, остальные же во многом отличаются. Впрочем, подробности чуть позже. Безусловно, между всеми проектами прослеживается определенное сходство и в оформлении, и в основных элементах геймплея, и в некоторых знаковых эпизодах (вроде поединка с ED 209), и даже в подборке вооружения, но притом каждая снабжена индивидуально проработанным интерфейсом и способом изложения сюжета.

Robocop versus the Terminator

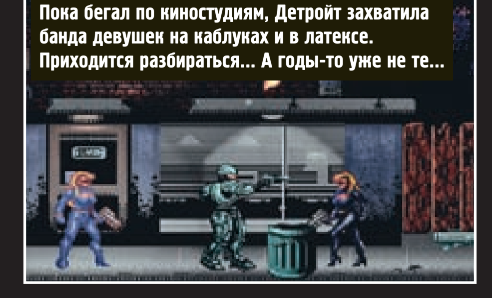
Жанр	Action
Год выпуска	1993
Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	Virgin Interactive
Платформа	MegaDrive

Версия Robocop versus the Terminator для консоли MegaDrive по очевидным причинам является наиболее известной у нас в стране. И, пожалуй, наиболее удачной из всех. Секрет успеха поразительно прост: динамичное действие, помноженное на высочайшую сложность, шикарный выбор оружия и прекрасно выдержанную атмосферу, на выходе дают упоительный боевик, оторваться от которого просто невозможно. Об арсенале вооружения вообще следует сказать отдельно. Пожалуй, из всех знаковых экшнов "шестнадцатибитной" эпохи только Contra: Hard Corps может похвастать таким же разноплановым набором стволов, каждый из которых дает ощутимые тактические преимущества. Увы, таскать с собой одновременно можно лишь две пушки, да и в случае гибели неизбежно происходит возврат к родному "by default" пистолетику. Еще одна, не менее важная составляющая триумфа - зрелищность. Не изгаженная цензурой, версия для MegaDrive щедро потчует игрока литрами анимированной крови, сумасшедшими спецэффектами и отлично проработанным звукорядом. Атмосферность ощущается во всем, везде, на каждом шагу, за каждым углом. Недостатков как таковых не особо много. Из наиболее явных следует отметить лишь чересчур невнятное изложение сюжета да периодически дающее небольшие (но подчас фатальные) сбои управление.


Вот она, та самая animated violence, которой так не хватает на SNES

Robocop versus the Terminator

Жанр	Action
Год выпуска	1993
Издатель	Virgin Interactive/Interplay
Разработчик	Virgin Interactive
Платформа	SNES


Пока бегал по киностудиям, Детройт захватила банда девушек на каблуках и в латексе. Приходится разбираться... А годы-то уже не те...

Версия для SNES по-своему хороша. В ней совершенно другие уровни, нежели на MegaDrive, схожий подбор вооружения, более мягкая и приятная графика. Сюжет отлично передан благодаря появляющимся между уровнями вставкам фрагментов из комикса, да и вообще история более точно соответствует оригиналу. Но, увы, то многое хорошее, что есть, слегка подпорчено тремя факторами. Первый - знаменитая нинтендовская цензура, о бесчинствах которой в начале 90-х до сих пор ходят легенды. Ни капли крови вы здесь не увидите, игрушка стерильна аки пинцет хирурга. Второй - не очень высокий уровень динамичности. В отличие от версии для Mega-Drive здесь, уж простите за каламбур, не ощущается ни драйва, ни меги. Хотя в сложности она ничуть не уступает, а может быть даже и превосходит сестренку. Наконец, третий - упразднение квестовых элементов. Нет миссий вроде "уничтожение камер наблюдения", нет сколь-нибудь сложных в плане архитектуры лабиринтов - ничего такого, что заставило бы немного задержаться, за исключением неимоверного количества врагов. В конечном же итоге - перед нами тоже хит, но с более очевидными изъянами.


Я в танке! Еду к Скайнету в гости. И попробуйте, жалкие Т-800, меня отсюда выкурить!

Robocop versus the Terminator

Жанр	Action
Год выпуска	1993
Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	NMS Software Ltd.
Платформа	Master System



Сильно упрощенная и местами обрезанная, но не утратившая своеобразия версия для MegaDrive. Пострадала, в основном, визуальная составляющая - завораживающие бэкграунды превратились в сплошной черный фон, анимация потеряла плавность, действующим лицам не хватает детализации, да и масштаб картинки в целом пострадал (мельче все стало, проще говоря). Не так много оружия, да и таскать с собой можно всего один ствол, зато пикселястая кровища - рекой!

Robocop versus the Terminator

Жанр	Action
Год выпуска	1993
Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	NMS Software Ltd.
Платформа	Game Gear

Практически полная копия версии для Master System, отличающаяся лишь масштабом картинки - в экранчик ханд-хелда игра влезла с огромным трудом. По всем остальным показателям идентичность практически полная. Непритязательная и чуть более размытая графика, слегка дерганая анимация, страшненький звук. Короче говоря, типичный порт для не самой мощной мобильной системы.


И чего я с собой эту бутылку таскаю? Дай выкину...



Robocop versus the Terminator

Жанр	Action
Год выпуска	1993
Издатель	Interplay
Разработчик	Unexpected Development
Платформа	Game Boy

Безусловно, самая необычная из всех существующих версий. Казалось бы, перед глазами классический набор "развлекай себя сам": скудность графического исполнения, примитивная структура этапов, откровенно заниженная сложность, отсутствие отчетливого изложения сюжета. Игровой процесс демонстрирует настоящие чудеса минимализма. Герой может стрелять только прямо и наискосок вверх, да и оружия - два вида. Казалось бы, причем тут динамичность? Однако она - есть! Именно в этом и заключается парадокс. Будучи объективно самым слабым в семействе Robocop versus the Terminator, GB-релиз не уступает прочим в увлекательности.

* * *

Однако на пятерке официально выпущенных проектов список игр по мотивам Robocop versus the Terminator не заканчивается. Существует еще и шестая - увы, так и не появившаяся на свет официально, но доступная в сети в виде рома для эмуляторов.

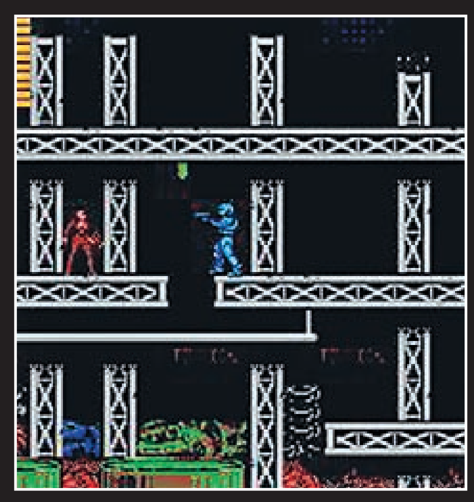




Robocop versus the Terminator

Жанр	Action
Год выпуска	-
Издатель	-
Разработчик	Virgin Interactive
Платформа	NES (ROM)

На просторах сети ром появился в 1998-м году, однако еще до этого упоминание об игре проскочило в интервью Грега Тавареса (Gregg Tavares), одного из программистов Virgin, работавшего на компанию в 1993-м году. Релиз был отменен в связи с официальным прекращением выпуска приставки NES и свертыванием разработки проектов для данной системы в самой Virgin. Вдвойне обидно, потому что игра к тому моменту была готова на 99% - ром абсолютно играбелен, без "висюков" и непреодолимых локаций. Разве что небольшие глюки с графикой напоминают о незавершенности работы. А ведь эта игра могла бы стать одним из лучших 2D-экшнов для русской народной "восьмибитки". И дело даже не в отличной графике, прекрасно проработанной структуре этапов или неплохо реализованном изложении сюжета. Просто это идеальный боевик - гармоничный в деталях, достаточно разнообразный (три вида оружия, лабиринты на последних уровнях), идеально сбалансированный и не слишком сложный. Увы и ах, прикоснуться к этому маленькому чуду теперь можно лишь полулегальным способом - скачав ром с одного из многочисленных эму-сайтов.



История Robocop versus the Terminator пронеслась быстро, не получив впоследствии какого-либо продолжения, но осталась в памяти публики надолго как одна из самых удачных попыток скрещивания двух виртуальных миров. Что касается игровых воплощений, то каждое из них по-своему ценно и привлекательно, и даже годы спустя опытные геймеры вспоминают о них (в основном о "сеговской") с искренней теплотой. ©

Kingdom Hearts II (PS2)

Сбор саммонов

Саммон	Где/Как получить
Chicken Little	в 100 Acre Wood
Genie	победите Volcano Lord и Blizzard Lord
Stitch	по пути к компьютерной комнате в Hollow Bastion, после того, как получите Master Form
Peter Pan	на кладбище кораблей во время второго визита в Port Royal

Torn Pages (нужно завершить полностью 100 Acre Woods)

Torn Page 1	в библиотеке Disney Castle
Torn Page 2	в Pride Lands, Oasis
Torn Page 3	в Hallow Bastion, Crystal Fissure
Torn Page 4	в тронном зале в Land of the Dragons
Torn Page 5	в Agrabah, Tower

Секретные видеоролики

Secret Movie (Proud mode)	закройте все замочные скважины
Secret Movie (Normal mode)	завершите Jiminy's Journal, закройте все замочные скважины.

Pokemon Emerald (GBA)

Поимка дополнительных покемонов в Safari Zone: после того, как вы победили *Elite Four*, идите в *Upgraded Safari Zone*. На сафари вы можете изловить таких покемонов, как *Houndour, Aipom, Stantler, Mareep, Miltank*, и других.

Получение Диплома: соберите всех 202 покемонов в покедекс, затем идите в отель в *Lilycove City*, и поговорите с *Game Designer*.

Tamagotchi Corner Shop (NDS)

Чтобы получить гамбургер, зайдите на экран ввода паролей, и наберите *4957050328*.

Chibi-Robo (GC)

Забавные мелочи. Когда пройдете игру, зайдите в подвал, где была зона *Giga-Robo*. Найдете Синего Тамагочи. Если вставите в свой GameCube микрофон, и скажете в него что-нибудь, удостоитесь внимания *Chibi-Robo*.

Tomb Raider: Legend (PS2)

Апгрейды оружия, костюмы

Бонус	Как получить
Увеличенная емкость магазина	25% серебряных и бронзовых наград
Увеличенная Accuracy	50% серебряных и бронзовых наград
Увеличение Damage	75% серебряных и бронзовых наград
Suit Outfit	найдите Золотой Артефакт в Croft Mansion
Swimsuit	пройдите игру на 100%
Sport Suit	получите золотую награду на первом уровне
Cat Suit	найдите Золотой Артефакт на уровне Япония
Classic, Grey	найдите Золотой Артефакт на уровне Западная Африка
Special Forces outfit	найдите Золотой Артефакт в Англии
Gothic outfit	пройдите Time Trial в Англии
Green Sport outfit	пройдите Time Trial в Боливии
Amanda, Winter	пройдите игру, получив все секреты, победите во всех испытаниях
Classic outfit	получите Золото в Перу
Winter, Pink No Coat outfit	пройдите Time Trial в Перу
Goth, Lace Shirt	пройдите Time Trial в Японии
Amanda	пройдите Time Trial в Африке
Bikini (light green)	пройдите основную историю, все испытания
Bikini (Black with design)	пройдите основную историю, все испытания, соберите все артефакты
Evening, Red	найдите все Серебряные Артефакты в Японии
Snowsuit	найдите Золотой Артефакт на уровне Непал
Winter, Pink	пройдите Time Trial в Непале
Biker Outfit	пройдите уровень Англия
Biker, No Jacket	соберите все серебряные и золотые награды в Англии
Biker, Red Jacket	соберите все серебряные награды в Англии
Bikini, White	пройдите игру, победите во всех испытаниях
Evening, Ripped	пройдите уровень Япония
Legend, Black	соберите все серебряные награды в особняке Лары
Legend, Blue	соберите все серебряные награды в Перу
Legend, Pink	соберите все серебряные награды в Гане
Legend, Union Jack	соберите все серебряные награды в Боливии
Winter Pink, No coat	пройдите Time Trial в Перу
Snowsuit	соберите все Золото в Непале
Sport, Green	пройдите Time Trial в Боливии
Suit, Cream	соберите все серебряные и золотые награды в особняке Лары
Winter	пройдите уровень Казахстан

Дополнительные бонусы

Бонус	Как получить
Textureless Cheat	пройдите игру (сложность - любая)
Показывать жизни врагов	пройдите Боливию, уложившись в 12:30 в Time Trials
Бесконечные патроны к MG415	пройдите Перу за 21:30 в Time Trials
Бесконечные патроны к RC650	пройдите Японию за 12:15 в Time Trials
Бесконечные патроны к шотгану	пройдите Гану за 20:00 в Time Trials
Бесконечные патроны к гранатомету	пройдите Казахстан за 27:10 в Time Trials
Пуленепробиваемая Лара	пройдите Англию за 27:00 в Time Trials
Убийство с первого попадания	пройдите Боливию (stage 8) за 4:15 в Time Trials
Открыть Excalibur	пройдите Непал за 13:40 в Time Trials
Открыть Soul Reaver	пройдите игру со всеми испытаниями на время

Профайлы персонажей

Бонус	Как получить
Zip	соберите 20% все бронзовые награды
Winston Smith	соберите 80% бронзы
Unknown Entity	соберите 100% бронзы
Toru Nishimura	соберите 40% бронзы
Shogo Takamoto	соберите 60% бронзы
Lara Croft	соберите 10% бронзы
James Rutland	соберите 50% бронзы
Anaya Imanu	соберите 30% бронзы
Amanda Evert	соберите 70% бронзы
Alister Fletcher	соберите 90% бронзы

Frantix (PSP)

На экране секции уровней зажмите одновременно оба шифта. Должен появиться экран ввода кодов. Теперь набирайте:

Пароль	Эффект
INVINC1	Включить неуязвимость
INVINC0	Отключить неуязвимость
LVLANY1	Включить доступ ко всем уровням
LVLANY0	Отключить доступ ко всем уровням



©


Люди Четверга

НА НАПРЯЖЕННОМ МОМЕНТЕ ОБОРВАЛОСЬ НАШЕ ПОВЕСТВОВАНИЕ. А КАК ЕЩЕ НАЗВАТЬ СИТУАЦИЮ, КОГДА В ГОЛОВУ ОДНОМУ ИЗ ГЛАВНЫХ ГЕРОЕВ НЕСЕТСЯ ОСТРО ЗАТОЧЕННЫЙ КУСОК СТАЛИ? НО К ЧЕМУ НАМ ВСЕ ЭТО НАПРЯЖЕНИЕ?

ПОЖАЛУЙ, СТОИТ СЛЕГКА РАССЛАБИТЬСЯ. А ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ БОЛЕЕ РАССЛАБЛЯЮЩИМ, ЧЕМ СПОКОЙНАЯ ПРОГУЛКА ПО ГОРОДУ? НУ, А ПОСКОЛЬКУ СЕЙЧАС МЫ В СЛАВНОМ ГОРОДЕ НАВАССА, ТАК ПОЧЕМУ БЫ НАМ НЕ ПРОЙТИСЬ ПО ЕГО УЛИЦАМ?



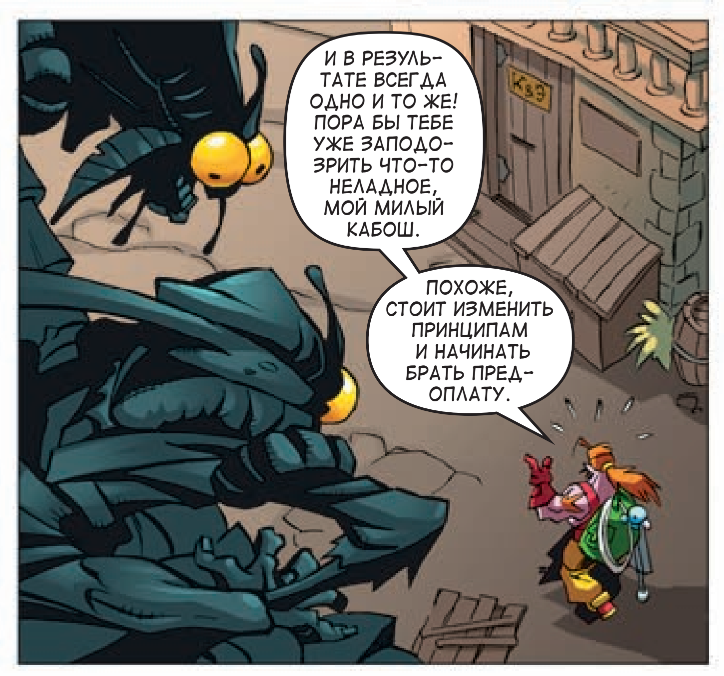








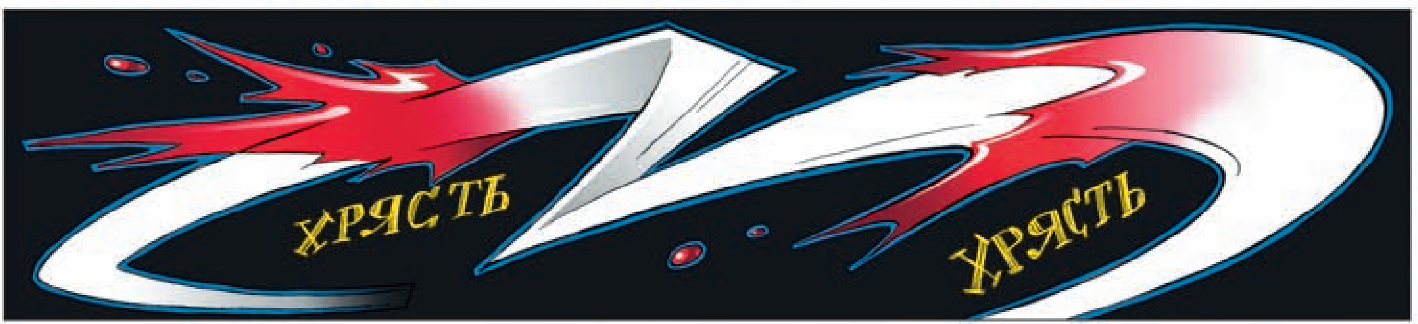




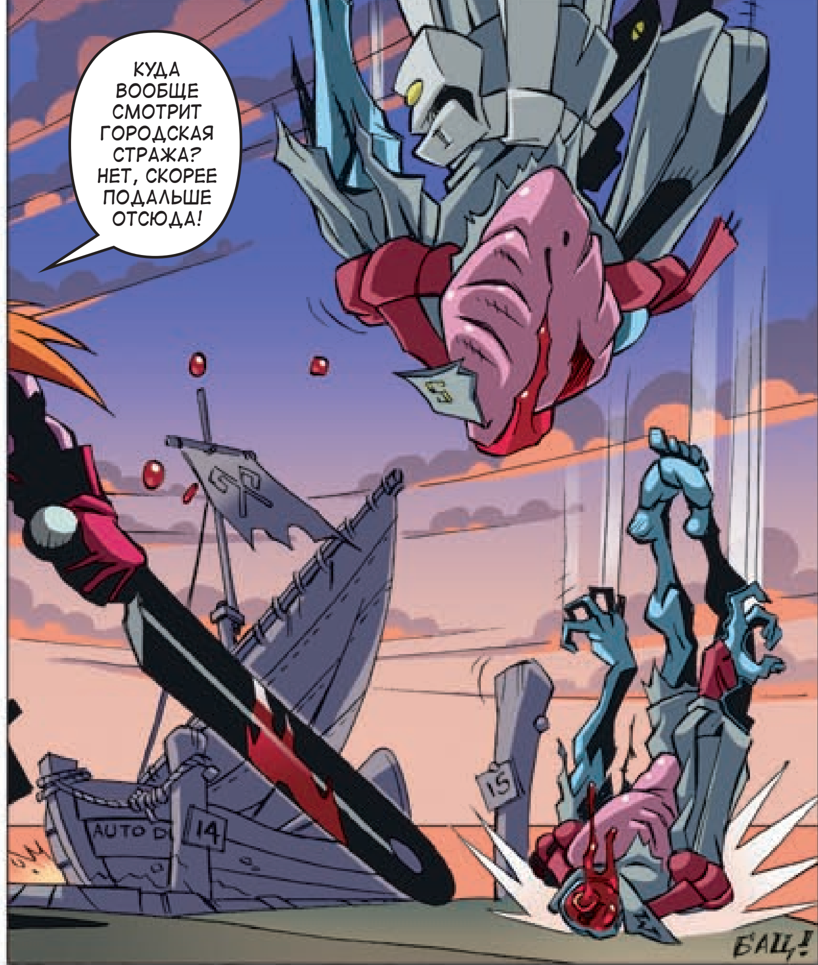

НАДБАВКА ЗА ОПАСНОСТЬ БЫТЬ ЗАВАЛЕННЫМ ОБЛОМКАМИ ОБЩЕСТВЕННЫХ ЗДАНИЙ ТОЖЕ НЕ ПОМЕШАЕТ.


ЭТО ВСЕ ТЩЕСЛАВИЕ! ЕЩЕ БЫ, ВЗДЕРНУТЬ ПРЕДПОСЛЕДНЕГО КАРИБСКОГО ЛЮДОЕДА!


МОГ БЫ СЕЙЧАС ЗА ТЕ ЖЕ ДЕНЬГИ... ХА! ЗА КАКИЕ ТЕ ЖЕ?
МОГ БЫ СПОКОЙНО ЧЕТВЕРТОВАТЬ ПРОВОРОВАВШЕГОСЯ ГУБЕРНАТОРА.

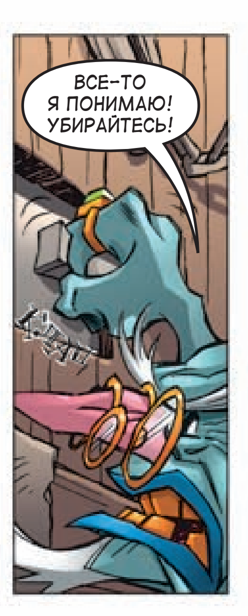

ХРЯСТЬ
ХРЯСТЬ


А В РЕЗУЛЬТАТЕ ТОРЧИШЬ В ЭТОМ ПОГАНОМ ГОРОДИШКЕ, ГДЕ С КАЖДОЙ КРЫШИ НА ТЕБЯ НОРОВИТ РУХНУТЬ КАКАЯ-ТО НЕЛЕПАЯ МОРСКАЯ ТВАРЬ!
БАЦ


КУДА ВООБЩЕ СМОТРИТ ГОРОДСКАЯ СТРАЖА? НЕТ, СКОРЕЕ ПОДАЛЬШЕ ОТСЮДА!
14
15
БАЦ!

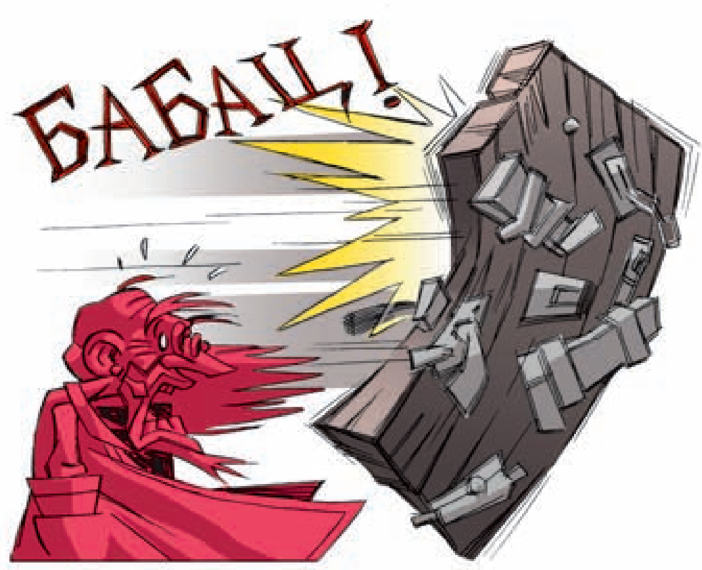

А ВОТ МЫ УЖЕ И НА ОКРАИНЕ ГОРОДА.
ЗДЕСЬ ЛЮДНО. ПАНИКА ЕЩЕ НЕ ДОКАТИЛАСЬ СЮДА. И ДАЖЕ ГРОХОТ ОТ ПАДЕНИЯ РАТУШИ БОЛЬШИНСТВО ПРИНЯЛО ЗА ПУШЕЧНЫЙ САЛЮТ.
В ЭТОМ ТИХОМ УГОЛКЕ И ЖИВЕТ АРХИВАРИУС ГАСПАРО.
ОДИН ИЗ САМЫХ УВАЖАЕМЫХ И ОБРАЗОВАННЫХ ГРАЖДАН НАВАССЫ.
А Я СКАЗАЛ, ПРОВАЛИВАЙТЕ ТУДА, ОТКУДА ЯВИЛИСЬ!


ВЕРОЯТНО, ПОЧТЕННЫЙ АРХИВАРИУС, МЕЖДУ НАМИ ВОЗНИКЛО НЕДОПОНИМАНИЕ...

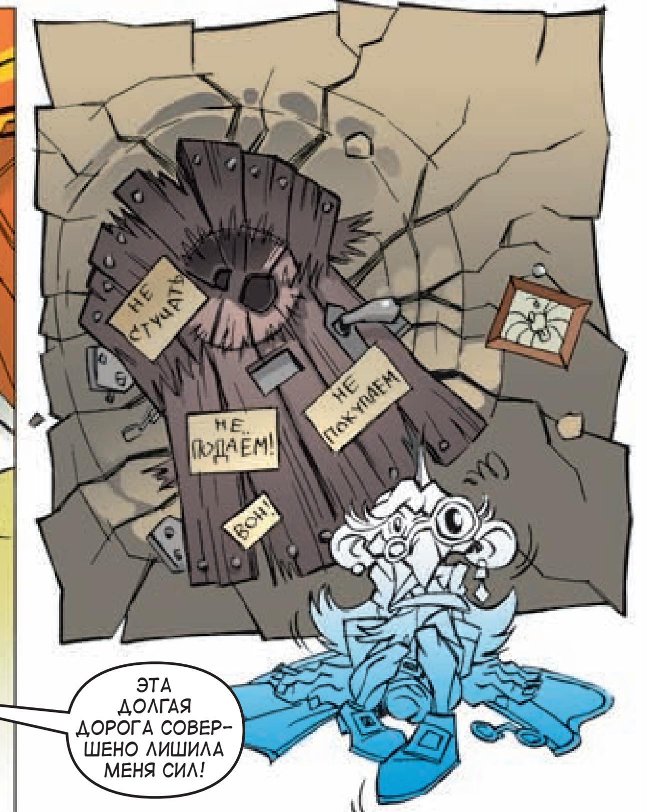

ВСЕ-ТО Я ПОНИМАЮ! УБИРАЙТЕСЬ!


МОЕ ВРЕМЯ СЛИШКОМ ЦЕННО, ЧТОБЫ Я ТРАТИЛ ЕГО НА ВСЯКИХ ...


ХМММ...


БАБАЦ!


БЛАГОДАРЮ ВАС, ПОЧТЕННЫЙ АРХИВАРИУС, ЗА ВАШЕ ЛЮБЕЗНОЕ ГОСТЕПРИИМСТВО.
ОБЯЗУЮСЬ ОТНЯТЬ У ВАС СОВСЕМ НЕМНОГО ВАШЕГО ДРАГОЦЕННОГО ВРЕМЕНИ И ДОСТОЙНО КОМПЕНСИРОВАТЬ ЕГО УТРАТУ.
ОТДЕЛЬНО БЫЛА БЫ ВАМ ПРИЗНАТЕЛЬНА, ЕСЛИ БЫ У ВАС НАШЛИСЬ ДЛЯ МЕНЯ БОКАЛ ВИНА, НЕМНОГО ФРУКТОВ И УДОБНОЕ КРЕСЛО.
ЭТА ДОЛГАЯ ДОРОГА СОВЕРШЕНО ЛИШИЛА МЕНЯ СИЛ!


НЕ СТУЧАТЬ
НЕ ПОДАЕМ!
НЕ ПОКУПАЕМ
ВОН!

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК

СЮДА МОГУТ СЫГРАТЬ ВАШИ ПИСЬМА

Дорогая редакция Консоли, у марио ввеликая идея пришла когда он играл в теккен пять! давайте сделаемте стихитворный конкурс! кто напишет самое мощное сихо про игру тому великая слава и приз какойнибудь (например десять номеров кансоли с самого первого:))

Пользуясь положением напишу первый:
синий соник синим был
Он потомучта бегать любил
так быстро он бежал
что от ветра замерзал
замерзал и посинял
но все равно бежал
подвиг соника воспоет кто
да никто потому что западло
только марио герой
за соника горой
житие его описал
наверно попадет в журнал
наверно и ему попадет
потом ктонибудь придет
скажет чтоза фигня
кто посмел до меня
написать про замерзшего соника!
а марио тут из кустов прыг
скажет: эй не парься старик
ведь еще дохрена про кого
написать можно кроме его.

А еще я предлагаю сделать рубрику народного телодвижения сопротивления и назвать его ПИСЮК ПУК-ПУК в которой бы авторы и читатели идеологически полноценые выкладывали могучие креативы обидные для писи геймеров!



Вот типа первый креатив я сдела даже дайте мне медаль две (тут гденибудь вставить картинку)

***Гипер Марио**,*
Село Великие Буйки
(марио ворлд, гламурная горка - люк номер 8),
Крутой Геймер
gipermario@bk.ru

Хоть рифмовать я не горазд,
Зато стихи могу слагать всегдазд!
Фанатов всех опередив,
Ты предложил нам креатив.
Нас позабавил чудный слог -
Не каждый б написать так смог.
Однако конкурсы стихов
Принять журнал наш не готов.

Столь экзотический вид интеллектуальных соревнований, как конкурс стихов давно не появлялся на страницах игровых журналов, так что давайте смелые эксперименты отложим. За картиночку тебе положен почетный титул бойца за интересы приставочников на территории нашей страны. А то эти писишники в конец распоясались: отпускают в наш адрес всякие шуточки на страницах "Навигатора". Безобразие. К тому же, подстегивая межплатформенное противостояние, ты оказываешь положительное воздействие на бизнес нашего главного редактора, поскольку в свободное от работы время Константин по очереди продает оружие обоим сторонам конфликта. Медали, уж извини, мы все на тарелки переплавили. А вот бесхозных титулов у нас полно, так что пиши еще.

<…> Вот мне, например, всегда хотелось, чтобы боевые сцены в файтинге напоминали фрагменты хороших экшн-фильмов: плавная анимация при любом взаимодействии персонажей, отсутствие нереальных (физически невозможных) трюков и дурацких "джагглов", грамотные и реалистичные движения, соответствующие конкретным боевым стилям. Согласен, создать что-то подобное и играбельное очень сложно, но хочется верить, что для этого и существуют возможности приставок нового поколения и таланты AM2 и Versus Team. Вот, что я увидел в DOA: снова чертовы "джагглы", снова фантастические кульбиты, снова эти омерзительные движения кукольных манекенов, не изменившиеся, кажется, еще с первой части. Слоны и динозавры - это вообще нечто! Может, у Team Ninja кончились идеи? Справедливости ради, суперпрыжки и "джагглы" есть и в VF, и в Tekken. Но поединки в этих файтингах смотрятся органично и допустимо. Потому что SEGA и NAMCO изначально не пытались привлечь аудиторию подпрыгивающими сиськами!

Персонажи. Такое чувство, будто г-н Итагаки мечется в поисках "вдохновения" между VF и Tekken. Наконец, уставший и выбившийся из сил, "мастер" находит забытого всеми персонажа, переодевает его, меняет боевой стиль (редко), добавляет ему в компанию очередную пару-тройку новых сисястых барышень, и - вуаля!

*С уважением, **Павел**.*
sardonicry@yandex.ru

Интересное дело получается. Стоило разработчикам выпустить стебный файтинг про красивых девчонок, как появились игроки, которые потребовали срочно убрать и стеб и девчонок. А в Halo 2 Мастер Чиф вас не беспокоит? Может его тоже поменять на простого десантника? Или в Jak X. Почему нет лицензированных марок машин? Да и у пилотов уши какие-то подозрительные, не как в жизни.

В том же Tekken, например, от ударов из бойцов вылетают "облачка" крови, а в воздухе расцветают вспышки спецэффектов. Почему никто не говорит, "Теккен ваш - глупая фейерверковая мишура"?

Справедливости ради стоит сказать, что Итагаки-сан действительно не особенно щедр на новые идеи. Но анимация в DoA всегда была просчитана очень тщательно. Так что наговариваешь, наговариваешь, Павел! А затронутый вопрос о дизайне вполне актуален. Тут загагулина вот какая: во время работы над файтингом у дизайнеров стоит четкая задача - сделать персонажей и локации, как можно более запоминающимися. Если все бойцы и арены будут похожи, ни у кого не возникнет желанию играть.

Здравствуйте. Пишу затем, чтоб сказать, что я ненавижу Ваш журнал. За то, что выходит он всего лишь раз в месяц. За то, что я стал параноиком, в ожидании следующего номера. <…> Так что желаю Вам, чтоб Вас с каждым номером "ненавидели" как я все больше народу :-) . Спасибо за журнал.

С уважением Минин Сергей
mininanet@mail.ru

А уж как мы тебя ненавидим за то, что ты нам редко пишешь! Наверное, у самого еще полный стол таких отличных писем, а прислал только одно!

Спасибо тебе за него, камрад.

В почтовом ящике притаился
Олег ГАВРИЛИН
Письма слать:
mail@konsole.ru
123182, Москва-182, а/я 2
с пометкой "Тук-тук, Консоль? Откройте!"

Список магазинов, где вы можете без помощи угроз и размахивания оружием приобрести журнал "Консоль"

МОСКВА

Магазины "ЛОГОС"
"Арбатский" ул.Волхонка, д.6, стр.1, т.203-0798
ЦОП "Варшавский" Варшавское ш., д.83 стр.1, т.110-5631 и 110-5750
ЦОП "Выхино" ул.Вешняковская, д.39, т.374-8933
ЦОП "Дмитровский" ул.Вятская, д.49, стр.2, т.977-1722
ЦОП "Комсомольский" ул.Новорязанская д.26, т.207-51-32
"Красносельский" ул.Краснопрудная, д.7/9, т.264-8272
"Павелецкий" ул.Дубининская, д.7, т.235-0466
"Тушинский" Волоколамское ш., д.88 стр.1, т.491-3629
"Улица 1905 года" 2-я Звенигородская ул., д.13, т.256-0600
"Щелковский" Щелковское ш., д. 48, т.164-57-01
"Электрозаводский" ул.Б. Семеновская, д.10, т.727-4474

Магазины "СЕЙЛС"
"Профсоюзный" Нахимовский проспект, д.48, т.959-9747
"Белорусский" ул.Верхняя, д.23, т.8-916-188-4299
"Комсомольский" ул.Большая Спасская, д.27, т.280-1211
"Октябрьское поле" ул.Маршала Рыбалко, д.10, корп.1, т.194-0397
"Измайловский" ул.Измайловское шоссе, д.71, корп.Е, т.166-7908
"Тушинский" ул. проезд Стратонавтов, д.7, корп.3, т.491-5778
"Савеловский" Площадь Савеловского вокзала, т.916-5717
"Киевский" Киевский вокзал, торговый ряд "Славянка", т.240-7026
"Царицинский" Платформа "Царицино", т.652-4946
"Лосинка" ул.Межинского, д.3, т.471-2635
"Казанка" ул.Новорязанская, д.16/11, стр.1, т.207-9507
"Ярославский" подземный переход к памятнику Ленина у Ярославского вокзала, т.975-1563
"Первомайский" Измайловский бульвар, д.37, т.163-1070
"Курский" Земляной вал, д.29, павильон на Верхней Сыромятнической улице, т.266-5207
"Выхино" ул. Рязанский проспект, д.86/1, т.172-9128
"Пушкинский" ул. Настасинский переулок, владение 4, т.299-4487
"1905 года" ул. Звенигородское шоссе, д.1, стр.1, т.256-9436
"Юго-западный" ул. проспект Вернадского, д. 109, т.433-0593
"Филевский парк" ул. Минская, д. 14-а, т.109-9237

Магазины Gamepark
м. Багратионовская:
"Ля-Ля-Парк" B2-302 т. 737-45-82
"Ля-Ля-Парк" G2-068 т. 231-49-25
"Ля-Ля-Парк" C2-074 т. 737-52-64
"Горбушка" пав. 108 т. 145-66-38
"Горбушкин Двор" A1-022 т. 737-48-18
"Горбушка" пав. 259 т. 730-00-06 доб. 259
"Горбушка" пав. 173 т. 730-00-06 доб. 173
ТЦ "Черемушки" м. Новые Черемушки 1А-029 т. 739-82-15

Магазин Видеоигры
М. Кузнецкий мост, ул. Пушечная д. 9

м. Савеловская (здесь можно купить и старые номера "Консоли")
ТЦ "Буденовский" от входа налево ул Буденова 53
ТЦ "Савеловский" Сущевский вал д. 5 строение 1, налево от главного входа

МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ

Магазины "СЕЙЛС"
"Электросталь" г. Электросталь, ул. Спортивная, д.45а, т.(257) 5-3610
"Сергиев Посад" г. Сергиев Посад, ул. Вифанская, д.13, т.(254) 9-2183

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

Большой Гостиный Двор
м. Гостиный двор, Невский пр-т, дом 35. Телефон: 110-52-94, 110-53-64.

Владимирский Пассаж
м. Владимирская,Достоевская, Владимирский проспект, дом 19, 3-й этаж. Телефон: 331-32-42.

Восстания 13
м. Площадь Восстания, ул. Восстания, дом 13. Телефон: 277-31-78.

Гулливер
м. Старая Деревня, Торфяная дорога, дом 7, ТК "Гулливер". Телефон: 441-23-41.

Миллер Центр
м. Пионерская,Старая Деревня, Комендантский проспект, дом 11. Телефон: 103-50-74

ПИК
м. Сенная площадь,Садовая, Сенная площадь, дом 2, ТРК "ПИК", 3-й этаж. Телефон: 449-24-47, 449-24-48.

ТЦ "Балтийский"
м. Василеостровская, Большой проспект В. О., дом 68. Телефон: 322-69-97.



БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс__________________Адрес____

____

Ф.И.О.____

Телефон (________)________________E-mail______________________________________
код города

Извещение

СБЕРБАНК РОССИИ
Основан в 1841 году

Уважаемые работники Сбербанка!	Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

Форма № ПД-4

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 — (ИНН получателя платежа)
40702810938170105616 — (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Консоль" ______________________
(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ______________________________

Адрес плательщика ______________________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ______________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен. **Подпись плательщика** ______________

Кассир

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 — (ИНН получателя платежа)
40702810938170105616 — (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Консоль" ______________________
(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ______________________________

Адрес плательщика ______________________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ______________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика ______________

Квитанция

Кассир

Подписка на журнал "Консоль"

1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2006 второе полугодие. В зеленом каталоге: 20965 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2006 второе полугодие. В красном каталоге: 20866 - с DVD

3 По каталогу российской прессы "Почта России" 2006 второе полугодие: 11347 - с DVD

4 РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
   Получатель
   ООО "Навигатор Паблишинг"
   Краснопресненское ОСБ №1569/01696
   ИНН/ КПП
   7703205156/770301001
   Расчетный счет
   № 40702810938170105616
   в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
   Корр. счет 30101810400000000225,
   БИК 044525225
   Назначение платежа:
   Подписка на журнал "Консоль"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО "Навигатор Паблишинг"**, либо их сосканированный вариант по электронной почте на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
   При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
   По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
   Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость с DVD	Месяц		Стоимость с DVD
Июнь	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Декабрь**	**2006 г.**	100 рублей ❑
Июль	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Январь**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Август	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Февраль**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Сентябрь	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Март**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Октябрь	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Апрель**	**2007 г.**	100 рублей ❑
Ноябрь	**2006 г.**	100 рублей ❑	**Май**	**2007 г.**	100 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО ____________________

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)
____

____
(ИНН)
____

Период подписки: с______________ по__________________

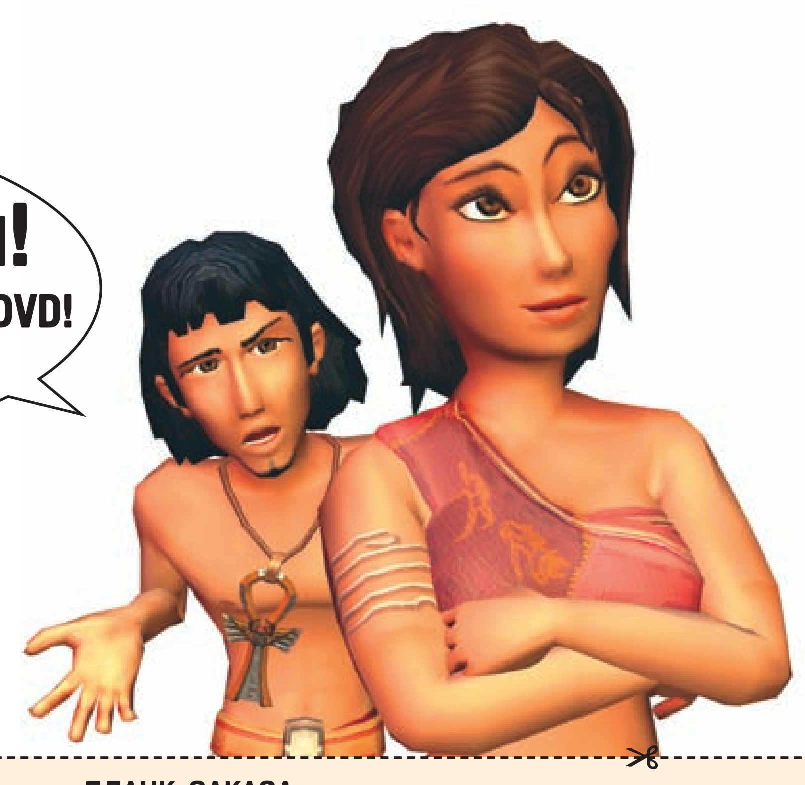
Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)
____

____
(ИНН)
____

Период подписки: с______________ по__________________

Да, да, дурак я!
Подписался на Навигатор без DVD!
Ну не обижайся...



БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс__________________ Адрес____

____

Ф.И.О.____

Телефон (_________)________________ E-mail____
код города

Извещение

СБЕРБАНК РОССИИ
Основан в 1841 году

Уважаемые работники Сбербанка!
Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью!
Не объединяйте платежи!

Форма № ПД-4

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 — (ИНН получателя платежа)
40702810938170105616 — (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ______________________________________

Адрес плательщика ______________________________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ____________________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика ______________

Кассир

ООО "Навигатор Паблишинг" **КПП** 770301001
(наименование получателя платежа)

7703205156 — (ИНН получателя платежа)
40702810938170105616 — (номер счета получателя платежа)

в ОАО "СБ РФ"г. Москва Краснопресненское ОСБ 1569/01696 **БИК** 044525225
(наименование банка получателя платежа)

Номер кор./сч. банка получателя платежа 30101810400000000225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа) (номер лицевого счета (код) плательщика)

Ф.И.О. плательщика ______________________________________

Адрес плательщика ______________________________________

Сумма платежа ______ руб. ______ коп. Сумма платы за услуги ______ руб. ______ коп.

Итого ______ руб. ______ коп. « ______ » ____________________ 200 ___ г.

С условиями приема указанной в платежном документе суммы, в т.ч. с суммой взимаемой платы за услуги банка, ознакомлен и согласен.

Подпись плательщика ______________

Квитанция

Кассир

Варианты подписки на журнал
"Навигатор игрового мира"

1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2006 первое полугодие. В зеленом каталоге: 38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2006 первое полугодие. В красном каталоге: 82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 По каталогу российской прессы "Почта России" 2006 второе полугодие: 11345 - без DVD, 11346 - с DVD

4 РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
   Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг"**
   Краснопресненское ОСБ №1569/01696
   ИНН/ КПП - **7703205156/770301001**
   Расчетный счет **№ 40702810938170105616**
   в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
   Корр. счет 30101810400000000225,
   БИК 044525225
   Назначение платежа:
   Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу: **123182, г. Москва, а/я 2,** кому: **ООО "Навигатор Паблишинг"**, либо их сосканированный вариант по электронной почте на адрес: *zhuravsk@aha.ru*
   При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
   По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте *zhuravsk@aha.ru*
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
   Высылается заказной бандеролью.

ВНИМАНИЕ! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Цена без диска	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD	Месяц		Цена без диска		Стоимость с DVD
Июнь	2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑	Декабрь	2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Июль	2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑	Январь	2007 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Август	2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑	Февраль	2007 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Сентябрь	2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑	Март	2007 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Октябрь	2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑	Апрель	2007 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑
Ноябрь	2006 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑	Май	2007 г.	70 рублей ❑		120 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО ____________

(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с______________ по__________________

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с______________ по__________________



张力
控制方
VIDEOGAMES IN MOSCOW!!!
ВИДЕО ИГРЫ
ОТКРЫТО
10.00-20.30
БЕЗ ОБЕДА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ И ПЕРИФЕРИЯ PC
videoCD
GAME BOY ADVANCE
DVD
SEGA
PSone
XBOX
Со Светлым Христовым Воскресением
ВИДЕОИГРЫ
Metro: KUZNETSCY MOST
Tel.:(095)923-02-19
WWW.THEGAMES.RU
加莱